HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MARZO 1999 · $4,90

URUGUAY $35 · BOLIVIA $14 · PARAGUAY G7800
CHILE $1600 · PERU $10 · ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 17

Te contamos todos los detalles sobre el arcade 3D más esperado (y demorado) de los últimos tiempos

Daikatana

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

- UNREAL TOURNAMENT
- KINGPIN



Un sensacional review del Baldur's Gate, el mejor RPG de todos los tiempos!

GRUPO 4 EDITORIAL

9 770329 522002 00017

www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL HEART OF DARKNESS Y LA GUIA DEL QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

Reviews: SimCity 3000 • Beavis & Butthead Do U • Pro Pinball: Big Race USA • Carnivores

DATE UN GUSTO!

NOVEDAD

$ 269	**MONSTER FUSION**	Diamond
	PLACA DE VIDEO y Acelerador Gr fico	
	Con 16 MB memoria Versi n AGP y PCI	
15 cuotas de $24,12/Lista $299/PTF$361,79/TEA34,31%		

CHIPSET:3DFX VOODOO BANSHEE

NOVEDAD

CHIPSET: NVIDIA RIVA TNT

$ 299	**VIPER** V550	
	Diamond	**ACELERADOR GRAFICO**
	Con 16 MB memoria Versi n AGP y PCI	
15 cuotas de $26,78/Lista $332/PTF$401,72/TEA34,31%		

CHIPSET: NVIDIA RIVA 128ZX

$ 179	**VIPER** V330	
	Diamond	**ACELERADOR GRAFICO**
	Con 8 MB memoria Versi n PCI	
15 cuotas de $16,05/Lista $199/PTF$240,79/TEA34,31%		

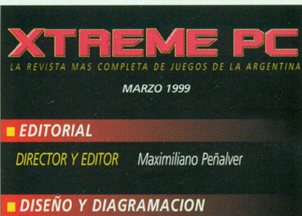


Casi todo el mundo conoce a John Romero, que fue socio de John Carmack en id Software, así que se puede decir que es el otro "padre" de los arcades 3D. Hace un tiempo atrás Romero decidió cortarse solito, fundando Ion Storm, y prometiendo la salida de un nuevo juego en primera persona que iba a dar que hablar. En ese punto no se equivocó, ya que las demoras que ha sufrido el Daikatana son dignas del Guinness de los récords. Ahora las cosas parecen estar muy encaminadas, y es inminente la salida del Daikatana, la prueba de fuego para Romero y compañía.

Todos los detalles en la página 38.

Nota del Editor

Marzo. Mes importante por varios factores, algunos negativos y otros positivos. Lo negativo es que mucha gente debe volver refunfuñando a sus trabajos o estudios, luego de unas placidas vacaciones, ya sea en la más espectacular de las playas o ¿por qué no? frente a los monitores de la PC intercalados con unos chapuzones de novela en la pelopincho. En el aspecto positivo se vienen los meses de Abril y Mayo donde las compañías lanzan los títulos fuertes que no pudieron alcanzar la lucrativa época de las fiestas. Además en la redacción estuvimos implementando un par de secciones nuevas: Como Previews Interactivos y Galería de Imágenes de las que por supuesto esperamos conocer sus opiniones. También uno de nuestros redactores estrella, Durgan, nos cuenta como Half-Life, le quitó precisamente la mitad de su vida, los interesados pueden tomar conocimiento sobre su triste destino en su columna mensual de La zona 3D. ¡Hasta la próxima!



PAGINA 58

Baldur's Gate

Baldur´s Gate está batiendo récords de venta en todo el mundo, así que lean la nota con cuidado y prepárense porque en el número 19 les vamos a ofrecer una guía para que puedan jugarlo sin problemas.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

MARZO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Fernando Brischetto

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510.

INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Larrea 785 15° "B" Capital Federal, C.P. 1030.
Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Dos nuevos para Maxis

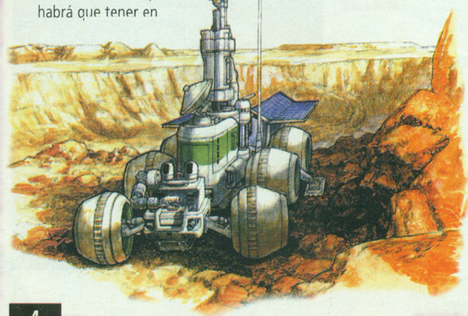
La subsidiaria de Electronic Arts presenta dos nuevos títulos para este año

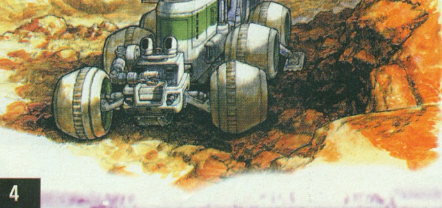
No bien aterrizó en las calles el Simcity 3000 (ya pueden ver el review en este número), Maxis anunció la salida de dos nuevos productos para este año. Primeramente está The Sims, un juego estratégico que Maxis describe como un "simulador de personas". Utilizando la misma forma de juego que caracteriza a los productos de la compañía (en la cual nunca se gana o se pierde, sino que se evoluciona). The Sims pondrá al jugador a cargo de una familia de personas simuladas, que interactúan con su vecindario o barrio. La calidad de vida de tu familia está en tus manos, ya que podrás decidir ser un observador benevolente, dejando que sus días transcurran en la más absoluta felicidad, o por el otro lado ser un desgraciado con todas las letras, dejando de atender las necesidades de las personas que tenés a tu cargo.

Además, vamos a poder seleccionar nuestro juego de una categoría de simuladores pre-armados, o generar uno propio, utilizando un sistema en el cual podremos definir características como la personalidad, habilidades y trabajo. Los puntos para colocar en cada área van a ser limitados, así que habrá que tener en cuenta que, por ejemplo, si queremos que uno de nuestros habitantes simulados sea un tipo muy feliz, es muy probable que le falten puntos en su capacidad laboral, haciéndolo un vago de campeonato.

Tu familia va a necesitar un lugar en donde vivir, por supuesto, y en The Sims podremos seleccionar una cierta cantidad de hogares pre-diseñados, o crear el nuestro desde los cimientos, pudiendo elegir desde el tipo de plomería y la colocación de los artefactos eléctricos, o por qué no, el tipo de muebles en los cuales nuestra familia se sentará o dormirá.

Por supuesto, la vida de un habitante simulado no se limita a tener una casa envidiable, por lo cual habrá que encontrarle un empleo como la gente, que socialice para poder hacer amigos, y también encontrarle su "media naranja" para que la familia se expanda.

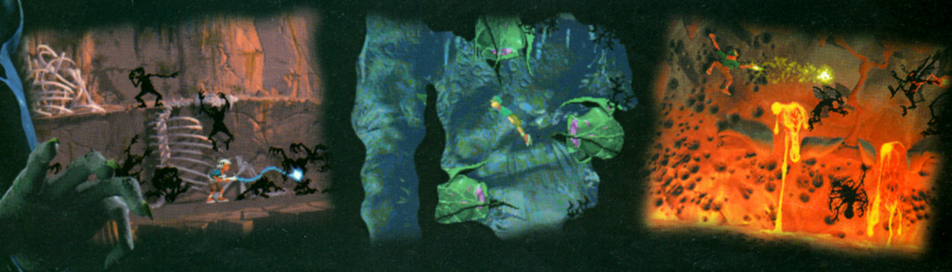




El otro título que Maxis anunció para este año es SimMars. Este juego de estrategia en tiempo real va a estar ubicado en una representación 3D del planeta rojo. La Tierra ha decidido asentar parte de su población en Marte, y el jugador podrá ser uno de los líderes de la primera misión de colonización, con el objetivo de explorar el terreno buscando recursos que sean valiosos, y estableciendo una red de colonias. La investigación científica va a jugar un rol importantísimo en la supervivencia de los habitantes de las colonias, y Maxis dice que el SimMars va a tener una gran dosis de realismo. El juego está ambientado en un entorno futurista, por lo que toda esta realidad va a estar basada en teorías de la NASA y una buena parte de conjeturas científicas.



Creado por los desarrolladores del **Flashback**



Irrepetible! *Cada nivel es diferente, requiere una nueva habilidad o estrategia para encontrar a Whisky. Más de 2.000 cuadros de animaciones sólo para Andy, de manera tal que se mueve fluidamente, ya sea si trepa, se arrastra a lo largo de un puente o nada en aguas oscuras.*

Más de 30 minutos de imágenes cinematográficas combinadas con un juego y una historia emocionante llena de personajes extraños, con gran sentido del humor. Efectos de sonido delicados y un diseño de gráficos original que hace de ***Heart of Darkness*** *una experiencia de juego inolvidable.*

Experimenta una acción intensa mientras ayudas al joven Andy a pelear a través de 8 amplísimos e intrincados niveles y 175 diferentes escenarios en un mundo oscuro lleno de laberintos místicos, paisajes exóticos y enemigos malvados, en busca de su mejor amigo, Whisky.











Distribuido por: TELE OPCION S.A.

Av. Roque Saenz Peña 811 4° "E" - C.P. (1035) Buenos. Aires - Argentina

Tel: (54 11) 4326-7751 Fax: (54 11) 4326-7798

Hotline: (54 11) 4326-7752 E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

Odium

El nuevo juego de rol de la gente de Monolith

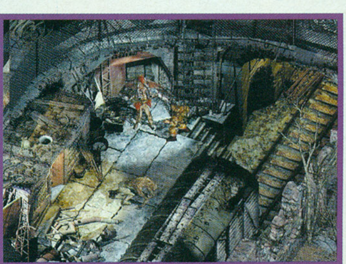


Parece que Monolith Productions (responsables de Shogo: Mobile Armor Division), está metida de lleno en la producción de nuevos juegos de rol para la PC. El mes pasado les contamos acerca del Septerra Core, y cómo Monolith había adquirido los derechos (el juego pertenece a Topware de Alemania) para distribuir el juego en los Estados Unidos. Ahora nos llega la noticia de que han comprado los derechos para la distribución de otro juego de rol llamado Odium (se entiende el porqué del nombre, ¿no es cierto?), que pertenece a un equipo llamado Metrópolis, de Polonia.

Odium es un RPG por turnos, en el cual el jugador asumirá el rol de Cole Sullivan, un investigador de la NATO, que ha descubierto una base de entrenamiento rusa, que es una réplica exacta de una típica ciudad de los Estados Unidos. Algunos eventos bastantes extraños se han sucedido en la base, y de nosotros depende descubrir lo que está ocurriendo.

El juego tiene una ambientación bastante oscura, y la trama de la historia del Odium nos irá mostrando una red de conspiraciones basadas en hechos de la vida real.

Además de Sullivan, vamos a poder controlar otros tres miembros del equipo, cada uno con sus atributos únicos que nos van a ayudar a cumplir nuestros objetivos. Como pueden apreciar en las fotos, los gráficos del juego son realmente buenos (tienen una cierta semejanza al Fallout), ya que se utilizaron fondos pintados a mano y caracteres 3D, modelados con más de 2000 polígonos (un número bastante impresionante). La animación de los personajes está realizada por un sistema conocido como "skeletal animation", que muchos han podido ver en el Half-Life, y que le da a los caracteres un movimiento realista y fluido. Esperen también gran cantidad de efectos en la ambientación del Odium, como lluvia, fuego y truenos. El juego estará disponible en USA este otoño.



Wing Commander al cine en Marzo

La película de la archiconocida saga de simuladores espaciales está cada vez más cerca

Twenty Century Fox va a lanzar la película de ciencia-ficción Wing Commander en todos los cines de los Estados Unidos el 12 de Marzo. La película combina efectos especiales de última generación junto a majestuosos escenarios en este film que promete tener una gran dosis de aventura. La película está basada en la saga de simuladores espaciales para PC del mismo nombre, pero en esta ocasión se centra en la vida de un nuevo piloto llamado Christopher Blair (un viejo amigo de los que han jugado al Wing Commander, pero toda una novedad para los cinéfilos), interpretado por Freddie Prinze Jr.

La película nos contará cómo deberá llevar un mensaje codificado sobre una invasión de una raza alienígena (presumiblemente los Kilrathis), junto a Maniac (que no será Tom Wilson) y Devereaux, movilizando a la flota para evadir, y si es necesario repeler, el ataque.

Los otros actores con los que cuenta el reparto de Wing Commander son: Tcheky Karyo, David Suchet, David Warner, Ginny Holder, Jurgen Prochnow, Matthew Lillard y Saffron Burrows. Como pueden ver no son caras muy conocidas, lo que no significa que nos encontremos con una sorpresa y veamos excelentes interpretaciones de nuestros pilotos favoritos. La dirección del film correrá por cuenta de Chris Roberts, que como todos saben fue el responsable de la saga, exceptuando al Prophecy.

Activision y los vampiros

Un nuevo juego de rol con grandes dosis de acción, ambientado en el siglo XII



Activision está trabajando en un juego de características góticas, basado en un juego de rol tradicional (de esos que se juegan en una mesa, sin computadora ni tableros). Vampire, publicado en los Estados Unidos con enorme éxito por White Wolf Publishing.

Vampire: The Maskerade va a ser un juego de rol / acción que tiene sus raíces en las crónicas de un vampiro de más de 800 años. La historia nos contará la vida de Christof Romuald, un caballero de Praga del siglo XII que es introducido al Clan de los Vampiros conocido como Brujah. De ahí en más acompañaremos la asimilación de Christof y su pasaje al mundo de las tinieblas, comenzando en Praga y Viena, para luego ubicarnos en una moderna ciudad de Londres, y por qué no, Nueva York (¿Porqué será que todos los vampiros tienen que terminar visitando la gran manzana?). Además de controlar a Christof, podremos manejar un conjunto de cuatro vampiros, que se nos unirán a medida que la historia avance.

Por lo que pudimos averiguar más detalladamente de la historia, Christof y sus aliados se encuentran atrapados en las guerras de diferentes clanes, mientras deben detener un Vampiro malísimo que quiere (¡oh sorpresa!) dominar el mundo. No desesperen, que nos podremos defender de este engendro y sus secuaces utilizando una gran variedad de armas, incluyendo espadas y escudos en la época medieval, y pistolas automáticas en la era moderna. Además vamos a poder experimentar con las disciplinas de los vampiros, que nos brindarán algo así como algunos hechizos.

El juego presenta un nueve engine, llamado Nod Engine, que fue creado por Nihilistic. El Nod Engine es, por supuesto, totalmente en 3D, y va a soportar Direct3D, Glide y Open-GL. El diseño de los niveles se está realizando con los editores de mapas del Quake. Activision dice que el juego tiene el engine más sofisticado que alguna vez se ha utilizado en un RPG, pero yo personalmente pienso que hay que ver si es comparable al Wheel of Time de Legend, que está realizado bajo el poderoso engine del Unreal.

El juego es el primer título de Nihilistic, una compañía de desarrollo que incluye en sus filas gente que ha trabajado en títulos como el Dark Forces, Jedi Knight, Descent, Descent II y el segundo paquete de expansión para el Quake: Dissolution of Eternity, así que talento es lo que sobra.

Obviamente, el Vampire: The Masquerade soporta modelos con skeletal animation, niebla volumétrica y luces de colores, que harán de este juego una delicia para los fans del género.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Un nuevo Need for Speed se acerca

Cuando Electronic Arts anunció recientemente la salida del Need for Speed: High Stakes, el próximo título en la popular serie de arcades de autos, los fans de la Playstation inmediatamente se unieron en una gran celebración, aunque los seguidores de la saga en PC preguntaban "¿Para cuándo nuestra versión?". Todos sabemos el éxito de la serie en nuestras computadoras, y la rápida aceptación que tuvieron los juegos desde un principio, así que la pregunta tenía sentido.

Bueno, estuvimos averiguando y podemos decirles con seguridad que una versión del High Stakes estará disponible para nuestras computadoras este año, aunque por el momento no sabemos con seguridad la fecha exacta del lanzamiento, o si contará con diferencias con respecto a su par en la consola de Sony. Lo único que podemos asegurarles es que va a haber Need for Speed para rato.

El regreso del héroe de Gotham

Ubi Soft Entertainment anunció el contrato firmado con Warner Bros. Interactive Entertainment para la creación de aventuras interactivas del super héroe más famoso de DC Comic's: Batman. Las dos compañías de entretenimiento se unirán para ofrecer en el 2000, títulos que les darán una nueva vida "interactiva" a los héroes, villanos y localizaciones de la serie animada "The Adventures of Batman and Robin". El arreglo, de instancias internacionales, incluye todos los formatos, entre los que se encuentra por supuesto, PC CD-ROM. Los fanáticos estarán gustosos de saber que la producción ya comenzó en las oficinas que posee Ubi Soft en la ciudad de New York.

3Dfx se quiere quedar con STB

¿Será este el fin de los chips Voodoo3 en las tarjetas de los otros fabricantes?

En una movida que pocos esperaban, 3Dfx anunció que tiene en sus planes adquirir STB Systems, uno de los más grandes fabricantes de tarjetas de video, haciendo que ésta marca sea la única que posea en sus tarjetas los chips de 3Dfx.

3Dfx dijo que piensa seguir brindando soporte a todos los otros fabricantes que actualmente utilizan chips como el Voodoo2 y el Voodoo Banshee - esto incluiría a Diamond Multimedia, Creative Labs, Canopus Corporation, Metabyte y otros - hasta que el ciclo de vida del Voodoo2 y el Voodoo Banshee se extinga. De todas maneras, lo que ya se sabe es que la única compañía fabricante de tarjetas que contará con toda la nueva línea de 3Dfx, incluyendo el Voodoo3, va a ser STB.

De acuerdo a lo dicho por 3Dfx, esto va a ser algo bueno porque va a permitir a la compañía centrarse en una sola fuente de tarjetas, lo que va a hacer que los precios sean más estables. Esto sonará bien en la teoría, pero cualquiera sabe que si un solo fabricante brinda un producto que muchos quieren, eso no va a significar que los precios de los chips de 3Dfx bajen. Se podría decir que para que esto ocurra, tiene que pasar todo lo contrario, o sea, que varios fabricantes tengan el chip, y de esta forma se establezca una sana competencia que haga que los precios caigan naturalmente.

La movida también es perjudicial para los otros fabricantes de tecnología 3D, ya que sin duda STB dejará de fabricar tarjetas que no tengan los chips de 3Dfx. Una de las empresas más metidas en este lío es Nvidia, ya que STB es el mayor comprador de sus chips Riva 128 y Riva TNT. Por el otro lado, es casi un hecho que los otros fabricantes de tarjetas, como Diamond y Creative, busquen el soporte de Nvidia para sus futuros productos.

Obviamente, esta decisión va a poner a 3Dfx en una mejor posición para uno de sus grandes planes para 1999, que era proveer sus productos a las grandes compañías que manufacturan computadoras OEM (como Gateway, Compaq, Dell y Packard Bell), ya que STB tiene una excelente relación con ellos.

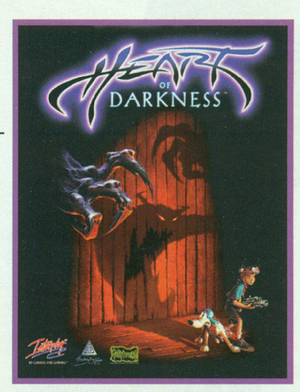


Sólo el tiempo dirá si esta novedad va a ser beneficiosa para la compañía que alguna vez supo liderar el mercado de los chips 3D, y que ahora se ve en problemas por la fuerte competencia de fabricantes como Nvidia o ATI.

Por el otro lado, nosotros, los jugadores, tendremos que esperar para ver si esto va a afectar de alguna manera los precios de las tarjetas de video, especialmente las que tengan el chip Voodoo3, que por lo que se pudo ver no va a ser tan poderoso como se pensaba, ya que parece va a estar más orientado al usuario de las computadoras OEM. No bien tengamos más novedades las van a ver en esta sección.

Heart of Darkness por fin en la Argentina

Que un excelente juego consiga por fin un distribuidor para nuestro país, siempre es una buena noticia, y en este caso, Tele Opción adquirió los derechos de uno de los mejores juegos de plataformas existentes para PC: Heart of Darkness. Creado por el mismo equipo del mítico Flashback y publicado por Interplay, nos llega esta pequeña maravilla que ahora podremos encontrar en todas las grandes cadenas retail y negocios especializados de todo el país. La historia es más o menos la siguiente: Andy, el protagonista, tras pasar otro día de pesadilla a manos de uno de los peores maestros que un alumno pueda tener, se escapa del encierro al que el docente lo somete casi diariamente y junto con su perro Whisky se dispone a disfrutar de un hermoso día de sol. Todo marcha bien hasta que un eclipse espontáneo sume a toda la zona en la más absoluta oscuridad durante unos instantes... cuando vuelve la luz, descubrimos amargamente la desaparición de nuestro mejor amigo. Es entonces cuando Andy pone en funcionamiento su última invención, para dirigirse al rescate de Whisky, en lo que sin dudas se transformara en la aventura de su vida. Para una informacion más detallada pueden ver el Review en nuestro número 11, donde se llevo una de las más altas puntuaciones del género (95%) o directamente a las soluciones que se encuentran en las páginas de este mismo ejemplar de Xtreme PC.



LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Titulo	Compañia	Género	Posición del Mes Anterior
1	Baldur's Gate	Interplay / Edusoft	Aventuras / RPG	-
2	Pro Pinball: Big Race USA	Empire Int. / Centro Mail	Acción / Arcades	-
3	Sim City 3000	Maxis / EA / Microbyte	Estratégicos	-
4	FIFA 99	EA Sports / Microbyte	Deportes	1
5	Half Life (Multiplayer)	Valve / Sierra / Ofiser	Acción / Arcades	2
6	Redguard	Bethesda Softworks	Aventuras / RPG	-
7	Brood Wars	Blizzard / Ofiser	Estratégicos	3
8	Dethkarz	Melbourne House / Microbyte	Acción / Arcades	-
9	Apache Havoc	Empire Int.	Simuladores	-
10	Heart of Darkness	Interplay / Tele Opción	Acción / Arcades	-

Battlezone 2

Se viene la secuela de uno de los mejores juegos de 1998



Pandemic Studios, un grupo de desarrollo independiente pero que tiene un contrato de distribución exclusiva con Activision, está preparando la secuela de uno de los mejores juegos de 1998, que supo unir magistralmente la estrategia con la acción en primera persona. Por supuesto, estamos hablando del Battlezone.

El nuevo capítulo de este fabuloso juego va a tener algunos cambios, especialmente porque el mismo fue un éxito con las críticas, pero no tanto con las ventas, ya que muchos temían por la complejidad del juego. Bueno, los desarrolladores prometen que el Battlezone 2 (tal vez éste no sea su nombre definitivo) va a tener una curva de aprendizaje menos pronunciada, ya que las misiones iniciales van a concentrarse en la parte de acción, mientras que los elementos estratégicos van a ir siendo incorporados de a poco.

La interface del programa, uno de los aspectos más alabados del juego, va a ser optimizada para que sea aún más intuitiva. También se va a mejorar la inteligencia artificial de nuestros compañeros, la capacidad de los mismos para evitar que nos atropellen sin querer, y la búsqueda de caminos alternativos para llegar a los objetivos deseados.

En el aspecto Multiplayer, Pandemic promete incluir más opciones para juegos en grupo, que las que había en el primer juego, y como no podía ser de otra manera, habrá grandes mejoras en el aspecto gráfico, con nuevos planetas para explorar, y vehículos más sofisticados para pilotear.

Por lo que se puede ver, el Battlezone 2 va a tener elementos suficientes como para atraer a los seguidores del primer título, y a los nuevos compradores que no tuvieron la suerte de probar el original. La fecha de salida del juego está planeada para mediados de este año.



FECHAS DE SALIDAS

Age of Empires II	Microsoft	Otoño 99
Alien Vs Predator	Fox	Otoño 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Otoño 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Otoño 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Otoño 99
Birth of the Federation	MicroProse	Otoño 99
Braveheart	Eidos Interactive	Otoño 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Otoño 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Otoño 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Otoño 99
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Otoño 99
Descent III	Interplay	Otoño 99
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Otoño 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Otoño 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Otoño 99
Expert Pool	Psygnosis	Otoño 99
Extreme Warfare	Red Orb	Otoño 99
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Otoño 99
Fighter Squadron	Activision	Otoño 99
Fighting Steel	SSI	Otoño 99
Final Countdown	Impact	Otoño 99
Flanker 2.0	SSI	Otoño 99
Fly!	G.O.D	Otoño 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Otoño 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Otoño 99
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Otoño 99
Heroes of M&M III	3DO	Otoño 99
Homeworld	Sierra	Otoño 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Otoño 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Otoño 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Otoño 99
Knockout Kings	EA Sports	Otoño 99
Lands of Lore III	Westwood Studios	Otoño 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Invierno 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 99
Messiah	Shiny/Interplay	Otoño 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Otoño 99
Omikron	Eidos Interactive	Otoño 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Psygnosis	Otoño 99
Phantom Ace	Virgin	Otoño 99
Prey	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Otoño 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Mediados 99
Rayman 2	Ubi Soft	Otoño 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Requiem	3DO	Otoño 99
Revenant	Eidos Interactive	Otoño 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Otoño 99
Roller Coaster Tycoon	Microprose	Otoño 99
Screamer 3	Virgin	Otoño 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Otoño 99
Shadowman	Acclaim	Otoño 99
Shogun: Total War	EA	Otoño 99
Skies	SegaSoft	Otoño 99
Slave Zero	Accolade	Otoño 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Otoño 99
StarCon	Accolade	Otoño 99
Starship Troopers	MicroProse	Otoño 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 99
Starsiege	Sierra	Otoño 99
System Shock 2	EA	Otoño 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Otoño 99
T. Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Otoño 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Otoño 99
Warzone 2100	Eidos Interactive	Otoño 99
Wings of Destiny	Psygnosis	Otoño 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Otoño 99
X-Com Alliance	Microprose	Otoño 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

ESTOS SON LOS GANADORES DE LOS SORTEOS



1ER AL 20MO PREMIO:

1 TOMB RAIDER III ORIGINAL
1 REMERA TOMB RAIDER III

Miguel de Aguirre DNI: 21.003.771
Gustavo López DNI: 20.910.851
Alejandro Santangelo DNI: 30.685.259
Angela Victoria Dato DNI: 36.929.658
Cecilia Acevedo DNI: 29.140.301
Dario López DNI: 23.623.847
Diego Damián Cisnero DNI: 30.369.284
Diego Greppi DNI: 25.445.193
Diego José Vecino DNI: 31.010.673
Emanuel Abregu DNI: 34.390.272
Fabricio Videla DNI: 30.558.810
Fernando Riganti DNI: 30.181.957
Horacio Ruben Ponce DNI:18.545.073
Hugo Oviedo DNI: 14.621.037
Ivan Abascal DNI: 32.814.709
Jorge Martinuzzi DNI: 11.068.733
Juan Pablo Astengo DNI: 31.982.834
Luis Damián Taibo DNI: 26.523.562
Manuel Miramontes DNI: 32.531.762
Marcelo Arturo López DNI: 20.858.187

21ER AL 30MO PREMIO:

1 TOMB RAIDER III ORIGINAL

Mauro Pompilio DNI: 30.681.768
Maximiliano Bianchi DNI: 32.147.442
Nicolás Colatruglio DNI: 28.910.814
Nicolás Kempa DNI: 31.357.617
Pablo Gómez DNI: 24.028.766
Pablo Lakatos DNI: 34.479.503
Rodrigo Duarte DNI: 31.286.717
Rodrigo Nicolás Chavez DNI: 32.569.281
Sebastián Salinas DNI: 31.506.168
Silvina Rapado DNI: 23.351.791

PRIMERA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998



1ER PREMIO:
DIAMOND VIPER 550
HERNÁN ANDRÉS PÉREZ MASSI
DNI: 24.583.835



2DO PREMIO:
TEPPRO 3D HULK III
VOODOO BANSHEE
PABLO RAÚL LÓPEZ
DNI: 31.290.323



3ER PREMIO:
DIAMOND MONSTER
SOUND M80
GUSTAVO LIUZZI
DNI: 28.446.637

LOS GANADORES PUEDEN PASAR A RETIRAR LOS PREMIOS DE 12 A 18 HS. LOS DIAS MIERCOLES EN LARREA 785 15 "B" CAPITAL FEDERAL.

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

Además:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Elite Systems*
- **DISTRIBUYE:** Empire Int. / Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Marzo de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  No está disponible

Grand Touring

Toda la velocidad y el realismo de las mejores competencias automovilísticas



Muchos usuarios de Playstation disfrutan de un juego que nosotros, los fanáticos de la PC, no tenemos la suerte de tener en nuestros rígidos: Estamos hablando del Grand Turismo. Pero a no desesperar, amigos fierreros, ya que este nuevo título de Empire, el Gran Touring (que próximamente estará entre nosotros), va a ser realidad el sueño de muchos, que estaban buscando un juego que fuera una exacta mezcla de los arcades de los videojuegos, pero a su vez teniendo el realismo de los mejores simuladores de la PC.

• *En sus marcas...*

El Grand Touring va a tener dos modos bien diferentes de juego: Por un lado el modo arcade, en el cual recorreremos ocho espectaculares pistas contra el reloj, tratando de llegar a los checkpoints a tiempo.





Tarea nada fácil, ya que los segundos se irán desvaneciendo rápidamente mientras nosotros buscamos la forma de tomar mejor esa curva. Al comenzar contaremos sólo con dos autos, un Toyota Célica y un BMW Z3. Si queremos probar los otros bólidos que se encuentran tapados bajo un misterioso manto blanco, habrá que embarcarse en el otro modo de juego: Simulation, y salir victoriosos en tres categorías ascendentes. Si resultamos vencedores, podremos conducir joyitas como un Mc Laren F1, el Dodge Viper y el Lamborghini Diablo, y ser de esta manera la envidia de nuestros contrincantes.

El modo de simulación además permite configurar varios aspectos de nuestro vehículo, como la suspensión, tipo de neumáticos y otras opciones.

• *Realismo ante todo*

Lo más increíble del Grand Touring es sin duda el comportamiento de los vehículos, súper realista y de acuerdo a las leyes de la física. Los amantes de movimientos bruscos, producto de grandes saltos o sacudidas en juegos como el Need for Speed, van a tener que bajar las revolciones en este juego, que no admite grandes giros en el volante, y paga estos desmanes con algún que otro trompo que nos va a dejar bastante lejos de los primeros puestos. De todas formas, los principiantes no deben desesperar, ya que el Grand Touring tiene la opción de setear la dificultad del mismo, pudiéndolo ajustar a nuestro gusto.

Por otra parte vale la pena destacar los gráficos, especialmente el brillo (y reflejos) en los autos, y por primera vez los conductores (con su casco reglamentario) están presentes, sacudiendo su anatomía según la dificultad del terreno.

Y si somos fanáticos de ver nuevamente la carrera para observar en qué punto nos equivocamos al tomar alguna curva, el modo de replay cuenta con 11 cámaras, para ver la acción desde cualquier punto imaginable, pudiendo salvar el replay de la carrera completo para mostrarle a nuestros







amigos lo buenos que somos.

• *Ajústense los cinturones*

Como no podía ser de otra manera, el Grand Touring soporta encuentros para un máximo de ocho jugadores, a través de una red convencional, pudiendo de esta manera poner en práctica todas nuestras carreras contra la máquina, que por lo que pudimos ver en una beta, no da respiro, manejando como si fuera la última carrera de su vida. Así que ya saben, los fanáticos de este tipo de competencias, y los amantes de la velocidad en la PC, no pueden perderse la salida del Gran Touring, que promete llenar un vacío en los arcades de autos deportivos.

Driver

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Reflections*
- **DISTRIBUYE:** GT Interactive
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Abril de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.gtinteractive.com

Con una hábil mezcla de dos juegos ya clásicos, Driver se perfila como uno de los mega-éxitos del 99

De la mano de Reflections (creadores de la saga Destruction Derby, entre otros éxitos sobre todo para Commodore Amiga) nos llega un nuevo título de coches, que es una mezcla de dos excelentes juegos: Interstate '76 y Grand Theft Auto. Uniendo los gráficos y espectacularidad del primero, más la temática e ideas generales del segundo, Driver promete ser uno de los juegos más divertidos del año.

• La libertad ante todo

En Driver seremos un chofer profesional de delincuentes. A lo largo del juego tendremos que ejecutar "trabajitos" en varias ciudades diferentes, entre las que se encuentran: Miami, New York, San Francisco y Los Angeles. Según los creadores, cada ciudad tendrá (obviamente en el juego) alrededor de 150.000 edificios. Además estarán todas "recreadas" de una manera lo suficientemente coherente como para que con el tiempo, sea posible ubicarnos por las localizaciones de los edificios, por supuesto también contaremos con un mapa para los momentos de despiste o cuando estemos rajando.

Debido a la naturaleza de nuestro "trabajo" deberemos seleccionar bien qué auto comprar para movilizarnos, ya que después de todo, Driver nos permite recrear las persecuciones de coches que nos hacían emocionar en nuestra adolescencia viendo series como Starky & Huth, pero si somos capturados no veremos más la luz del día, por lo menos, no sin barrotes de por medio.

En Driver participaremos de 40 "trabajos", con un nivel de dificultad y participación, progresivamente mayor. Los encargos van desde tener que "levantar" a un grupo comando tras el asalto a un banco, al que deberemos llegar en el momento justo, ni un minuto antes, ni uno después, para no despertar sospechas. O seguir a un supuesto soplón con nuestro coche, para lo que deberemos poner una especial atención en nuestro "modus operandi" para que no se "avive" de nuestras intenciones, o tratará de despistarnos



escapando o yendo a lugares sin sentido. Deberemos estacionar lo más lejos posible y mantenernos siempre de esta manera, pero una mala maniobra nos puede llevar a que le perdamos el rastro y que nuestro jefe nos haga una transfusión de sangre a plomo sin cargo. Por supuesto, la idea es que casi siempre salga todo mal y terminemos en las más espectaculares persecuciones, donde nuestra habilidad evasiva nos libere de los malditos policías, y porque no, delincuentes rivales.

Todo en Driver está cuidado a la perfección, por ejemplo, los "azules" nos seguirá siempre y cuando nos "vean" por donde doblemos, si nos salimos de su línea de visión a tiempo, nos perderán el rastro y salvaremos nuestro



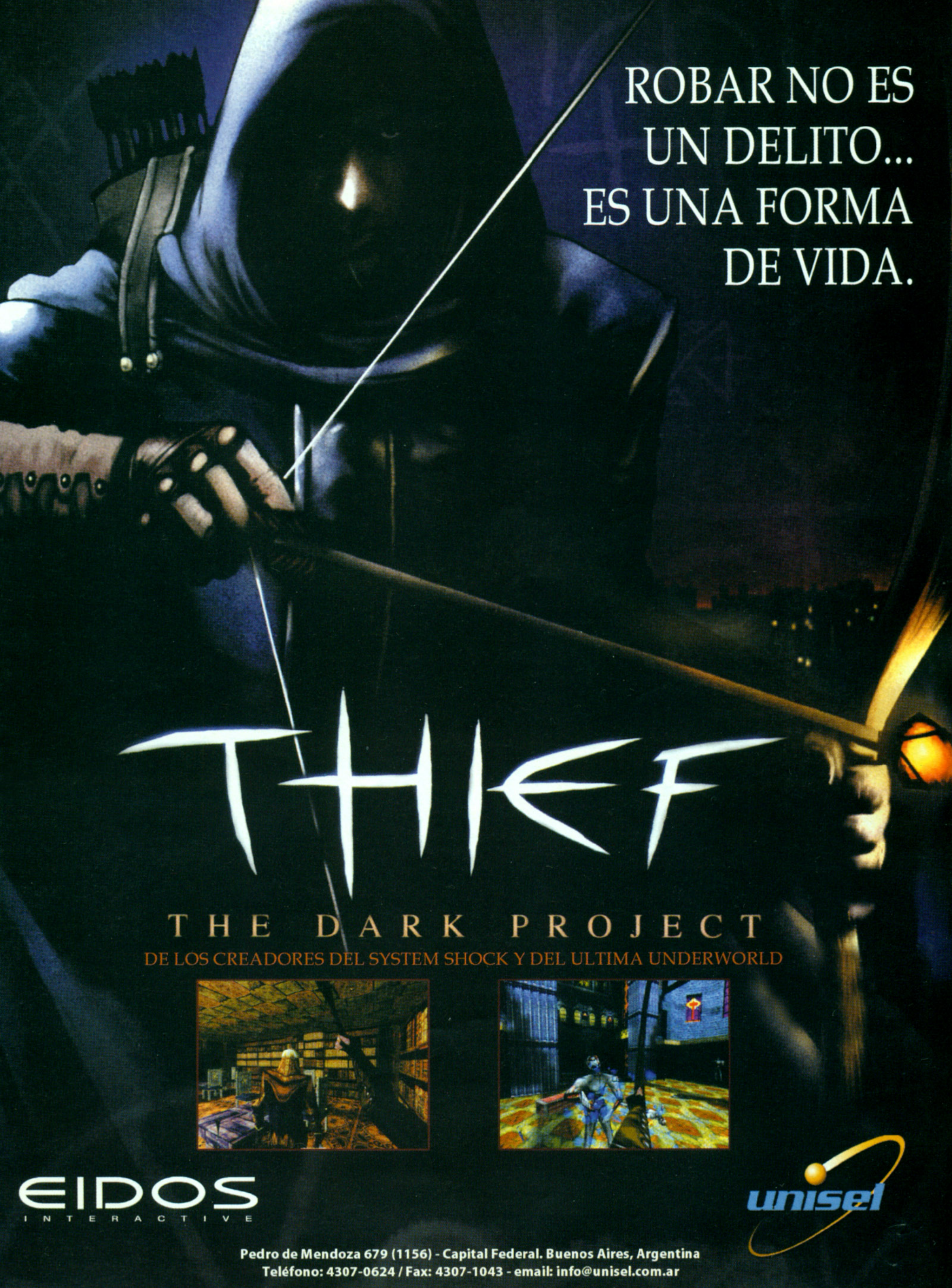
pellejo.

También contamos con la posibilidad (si tenemos fiaca y no queremos andar como locos por los callejones) de salir a conducir libremente, por el sólo hecho de pasear y conocer un poco más cada ciudad.

Como el objetivo del juego es la diversión, el modelo de daños de los coches será bastante benévolo. Esto nos permitirá llevarnos una buena cantidad de cosas por delante (personas, coches, edificios, etc.), antes de que nuestro vehículo no pueda más.

Recordemos que la ciudad es funcional, con sus semáforos, peatones y sobre todo, coches de policía dando vueltas por todos lados, a la mínima infracción o movimiento sospechoso, estaremos en problemas.

Otro aspecto muy cuidado será el de los replays, (estos son automáticamente grabados por el juego), y al terminar cada persecución podremos verlos nuevamente y tendremos la posibilidad de editarlos e insertar nuevas cámaras. Estas pueden estar fijas, a bordo de un coche o siguiendo a uno en movimiento. Si no somos muy expertos en este tema, la maquina nos sugerirá las cámaras más convenientes según la situación o podemos indicarle que dirija toda la escena ella misma. Para luego verlo como si fuera un nuevo capitulo de las calles de San Francisco, lo único que protagonizado por nosotros y donde no siempre ganaran los chicos buenos (¡Eso espero!). No por nada titularon a esta opción: Film Direction. Driver estará a la venta si todo sale bien, los primeros días de Abril.



ROBAR NO ES
UN DELITO...
ES UNA FORMA
DE VIDA.
THIEF
THE DARK PROJECT
DE LOS CREADORES DEL SYSTEM SHOCK Y DEL ULTIMA UNDERWORLD
EIDOS
INTERACTIVE
unisel
Pedro de Mendoza 679 (1156) - Capital Federal. Buenos Aires, Argentina
Teléfono: 4307-0624 / Fax: 4307-1043 - email: info@unisel.com.ar

A-10 Warthog

El cazatanques está de regreso

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Jane's / EA*
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Otoño 99.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.janes.ea.com

Por Pablo Benveniste

Lo nuevo de Jane's ahora combina los elementos que hicieron al éxito de la serie Longbow, con el terrible potencial del A-10 Thunderbolt II. ¿Quién dijo que es necesario la velocidad del F-15 y la agilidad de un F-16 para aterrorizar al enemigo?

Aprovechando la simplicidad de los sistemas del A-10 respecto a otros jets, A-10 Warthog apuntará en muchos sentidos a la accesibilidad del piloto principiante. De hecho, la primera campaña (que transcurre en Corea del Sur) estará diseñada para servir como un cómodo proceso para la transición de la práctica al combate real. En lugar de volver a la Guerra del Golfo, en la





segunda y última campaña se ha decidido por desplegar al A-10 en una situación más digna de la Guerra Fría. Esta vez, la presión comunista en la Alemania Oriental de mediados de los '80 ha alarmado a los Estados Unidos y por lo tanto a toda su fuerza aérea con base en Europa.

En cada misión de las campañas se podrá escoger el vuelo a integrar, para así poder atacar el tipo de objetivos que más se desee. La variedad de tareas posibles incluirá toda la gama de misiones para las cuales se ha diseñado el A-10. Entre tales cometidos se destacan por ejemplo la cacería de tanques, el soporte aéreo cercano, supresión de defensas antiaéreas y ataque en conjunto con helicópteros.



Las campañas de A-10 Warthog no serán dinámicas, es decir que el hilo de misiones se encontrará predeterminado. Sin embargo, confiar en conocer todos los enemigos al repetir una misma misión podría resultar en un grave error. La aleatoria disposición y cantidad de enemigos tornará en impredecible a cada misión, incluso cuando ya haya sido volada. Otra ventaja en las campañas de A-10 Warthog es que por más predefinidas que estén, los objetivos como puentes o edificios que hayan sido destruidos en una misión, permanecerán en ese estado el resto en las misiones siguientes. A-10 Warthog contará también con casi quince misiones individuales además de rutinas de entrenamiento guiado por un instructor.

La disponibilidad en vuelo de un mapa con las posiciones amigas y la última ubicación conocida del enemigo no es una idea nueva. Pero en A-10 Warthog este recurso será también la interface para interactuar con otros aviones y helicópteros. Por otra parte, cada wingman responderá a una completa estructura de órdenes que no sólo incluirá las tareas a asignar sino también qué tácticas emplear.

Para cubrir la necesidad de distancias más prologadas requerida para A-10 Warthog respecto de la serie Longbow en la cual se piloteaba un helicóptero, se ha recurrido a un mapa de elevación digital integrado a un programa capaz de brindar las características del terreno según cada región. Considerando las bajas altitudes en las cuales se acostumbra emplear al A-10, el terreno estará mejorado también para que al aminorar la altura de vuelo se agreguen nuevos pixels pudiendo así brindar mayor sensación de velocidad al vuelo rasante. El escenario de A-10 Warthog no estará exento tampoco de rutas basadas en mapas reales y gran cantidad de objetos de alta resolución.

En la cabina, todo ha sido modelado de acuerdo al A-10 de la realidad. El tablero será exactamente igual, salvo por algunos indicadores sin utilidad removidos para incluir un panel para control del piloto automático.

El A-10 es un avión preparado para asimilar varios impactos sin dejar de poder regresar al piloto a casa. El modelo de daños de A-10 Warthog ha tomado ventaja de esto teniendo en cuenta el desafío de regresar a la base con un avión seriamente averiado. Pero para lograr un mayor realismo, cada superficie podrá ser gravemente dañada con un detalle digno de comparación con el sensacional modelo de daños de WWII: Fighters. Sin embargo, los riesgos disminuyen con la experiencia y en A-10 Warthog, el principiante tendrá la posibilidad de llegar cómoda y gradualmente a poder saborear los atractivos de lo más intenso del combate aéreo.

Commandos: Beyond The Call of Duty

FICHA TECNICA

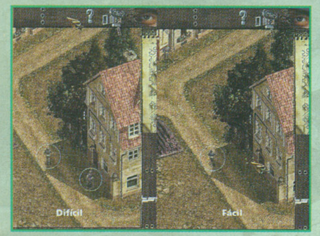
- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Pyro Studios*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Abril de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  No hay informacion disponible

Seis comandos suicidas se juntan una vez más para enfrentar la amenaza Alemana

No nos cabe ninguna duda de que Commandos fue uno de los juegos de estrategia que revolucionaron el género durante 1998, pero para aquellos que se creían que habían terminado con su trabajo de salvar al mundo, les tenemos noticias. Pyro Studios se prepara para sacar al mercado un disco de datos de su mega éxito subtitulado: Beyond The Call of Duty, del que ningún fanático podrá hacer la vista gorda.

Con la experiencia adquirida en las 20 misiones del original, los seis protagonistas son llamados nuevamente para enfrentar 8 nuevas misiones en una nueva línea argumental que se desarrollará en parajes de Europa del este, Grecia y Alemania.





Aunque la jugabilidad no se vera alterada significativamente, hay algunos detalles nuevos que llaman la atención. Primeramente los mapas ahora serán más grandes, y aunque no lo puedan creer, amigos míos, habrá hasta el doble de guardias por mapa con respecto al original, todo esto sin contar que ahora los alemanes también cuentan con la ayuda de unidades Panzer y de la mismísima Luftwaffe.

Entre los nuevos escenarios encontraremos lugares realmente originales como un Zoológico funcionando a pleno (¿Habrá que elegir entre morir a tiros o bajo las garras de un tigre?), una base aérea secreta con un escuadrón de ME262s o una isla rodeada de minas explosivas.

Es debido a este nuevo nivel de detalles que los programadores se vieron obligados a llevar el mínimo de memoria requerido a 32 MB.

Aunque la dificultad de las misiones será demencial desde la mismísima número uno (a la altura de las últimas del original), la gente de Pyro, apiadada de los menos expertos introduce en este BTCOD un nuevo selector de dificultad que permite, por lo menos, que los más torpes podamos sobrevivir cinco segundos en vez de 2. Gracias Pyro. En una de las fotos de la presente preview se ilustra la funcionalidad de este selector.

En las nuevas misiones, a diferencia de las originales en las que casi siempre existía un sólo objetivo principal, se incluyen múltiples tareas a completar en cada una de ellas. Aunque algunas seguirán siendo volar estructuras en mil pedazos, habrá nuevos estilos como la de secuestrar a ciertos enemigos principales, sabotajes e incluso el asesinato.



También dispondremos de algunas armas nuevas, como un rifle Enfield de largo alcance, un Shotgun (Doom Commandos) que aunque ruidosa y de recarga lenta, mata de un sólo disparo y es útil para liberarnos de una súbita emboscada, y un par de esposas, para mantener a raya a los soldados más inquietos o para poder controlar a ciertos jerarcas una vez capturados. Aunque es posible que se agreguen algunas más antes de que el juego esté a la venta.

Ahora el Green Beret no será el único encargado de distraer a los soldados alemanes, ya que dos nuevas formas de distracción se han incorporado: Piedras y cigarrillos. Mientras que con las primeras podemos hacer calentar a algún soldado, e incitarlo a que se apropincue a investigar de dónde vino para llenarlo de plomo a gusto o degollarlo sin que alerte a todo el vecindario de nuestra presencia. Los cigarrillos son utiles si los arrojamos en el campo visual de los soldados con posiciones fijas, ya que éstos se retirarán de sus lugares para fumarse el puchito y nosotros aprovechar el descuido para infiltrarnos en su territorio.

El modo Multiplayer seguirá estando presente y aunque todavía no hay datos, esperamos que esta vez hayan incluido la posibilidad de grabar el juego en este modo.

Commandos: Beyond the Call of Duty estará a la venta si todo sale bien a mediados del mes de Abril.

YA HAS VOLADO TODAS LAS NAVES DEL HANGAR REBELDE.

EXCEPTO UNA.



Unreal Tournament

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Epic Megagames*
- **DISTRIBUYE:** *GT Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: No está disponible.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.unrealtournament.com

¿Un torneo a muerte por la soberanía de los arcades 3D en el modo Multiplayer?

La gran lucha por el reino de los arcades 3D el año pasado fue, sin ninguna duda, entre los juegos que utilizan el engine del Quake 2 y los que utilizan el engine del Unreal. Por el momento la batalla está bastante dividida, teniendo ganadores en diferentes rubros. Por un lado, si hablamos de la excelencia gráfica, tenemos que darle el premio al engine del Unreal, una obra de arte que de a poco irá mostrando sus frutos (no nos olvidemos que ha tenido experiencias no tan brillantes como el Klingon Honour Guard, pero la cosa bien puede cambiar con el Duke Nukem Forever). Por el otro lado, la superioridad del engine del Quake 2 a nivel Multiplayer es indudable, y la nueva camada de juegos que han salido (como el Half-Life) y los que están por salir (como el Kingpin o el Daikatana) dejan muy bien parado al engine de John Carmack.



• Y la batalla continúa...

La guerra no ha terminado, sino que no ha hecho más que mudarse a otro terreno: El modo Multiplayer. Al parecer, ambas compañías (las responsables del Unreal y del Quake 2) se han dado cuenta, misteriosamente al mismo tiempo, que no se puede tener un juego que contemple de manera acabada los dos principales modos de juegos de los arcades 3D: El de un solo jugador y el Multiplayer. Y, contrariamente a lo que todos pensaban, se inclinaron por el segundo modo para sus nuevos productos que lanzarán en 1999. Por un lado id Software con su Quake III: Arena (del cual pueden ver una preview en éstas páginas), y por el otro lado Epic Megagames con su Unreal Tournament, del cual nos ocuparemos en este preview, mostrándoles todo lo que tiene para ofrecer este nuevo arcade, que bien puede hacer tambalear la supremacía de Carmack y compañía.

• Mucho más que un agregado

Uno de los puntos flojos del Unreal fue sin duda su modo Multiplayer, en el que se encontraron fallas bastante grandes, especialmente en los encuentros por Internet, en los cuales es crítico tener una buena programación para que el juego sea fluido. Teniendo en cuenta gran parte de los reclamos de los consumidores de su programa, Epic está realizando importantes mejoras en la programación del modo Multiplayer, para que sea una verdadera delicia jugar al Unreal Tournament por la gran red (y obviamente, tocar el cielo con las manos si tenemos la suerte de poseer una red LAN en nuestro hogar u oficina).

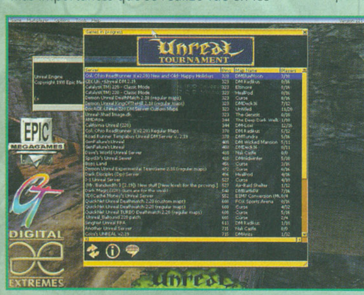
Los que leyeron hasta acá seguramente se estarán preguntando ¿Y el modo para un jugador? Bueno, déjenme decirles que no existe, técnicamente hablando. Como el juego se basa en un torneo, la lucha para el que deba jugar solo será contra unos desalmados robots (o "bots", en la juerga de los arcades 3D, y de los cuales hablaremos con más detalle posteriormente). El objetivo será ir escalando posiciones en una tabla, hasta que nos convirtamos en el número 1, el jugador más temido. ¿Y si no tenemos experiencia previa en este tipo de encuentros? Según los desarrolladores del Unreal Tournament, no se necesitará ninguna experiencia previa, ya que los encuentros irán incrementando su dificultad de manera gradual, para que ningún novato se intimide con la velocidad de reflejos de nuestros contrincantes robotizados. Y como si esto fuera poco, también existirá un



modo explicativo (o tutorial) que nos enseñará paso a paso cómo introducirse en este apasionante mundo de los combates "mano a mano", mostrándonos el manejo de las armas, los movimientos básicos, y alguna que otra pelea con algunos bots de poca dificultad.

• Los cambios para el torneo

Para este nuevo producto Epic está desarrollando unos treinta mapas, todos diseñados para los encuentros Multiplayer. Estos niveles tienen una ambientación acorde al Unreal original, manteniendo la misma línea gráfica que hizo que el producto brillara. Además, una de las modificaciones más importantes que se realizó fue en los



menúes, que serán muy sencillos, con ventanas y textos explicativos, y todas las opciones del juego y parámetros pueden ser alterados con uno o dos clicks del mouse. También habrá varias velocidades de movimiento de los participantes de los torneos, con un modo para principiantes, en el cual los jugadores se desplazarán a menor velocidad y las armas tendrán menor potencia, y un modo experto, en el cual todo irá a una velocidad sólo apta para entendidos. Como pueden ver, Epic no quiere dejar ningún detalle descuidado en esta ocasión.

Además de los niveles y menúes, se incorporarán cuatro nuevas armas, y alteraciones del armamento original del Unreal. Por el momento se conocen dos de las nuevas armas, una llamada "Redeemer", que es un lanza-misiles que permite controlar un proyectil de gran poder por medio de una cámara que tiene adosada, y otra que es algo así como un rifle que dispara cargas de energía, y que en su modo alternativo (si recuerdan, todas las armas del Unreal tenían un modo secundario de disparo) se transforma en algo parecido a un lanzallamas.

Los modos de juego para el Unreal Tournament serán cuatro, y son los siguientes: Para comenzar está el Tournament Deathmatch, que no es otra cosa que el viejo y conocido todos contra todos; Capture the Flag, en el cual seremos parte de un equipo que tiene que ir a capturar la bandera del equipo enemigo, siempre cuidando nuestro propio estandarte para poder hacer los puntos correspondientes; un modo llamado Assault, que se asemeja bastante al Team Fortress para el Quake; y por último Domination, un encuentro entre equipos para poder tener el control de ciertos lugares en el mapa llamados "strong points". El equipo que mantenga el dominio de estos puntos por más tiempo es el ganador.

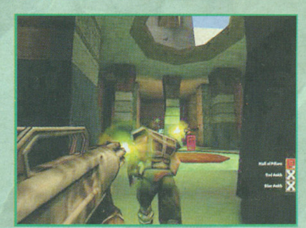
• ¿Estás seguro de que era un bot?

Los que tuvieron la oportunidad de jugar al Unreal saben el excelente trabajo que realizó Steven Polge en la IA (inteligencia artificial) de los mismos. En el Unreal Tournament, según los desarrolladores del juego, estos bots serán fantásticos. Podremos comunicarnos con ellos (en el caso de que armemos un equipo que contenga algunos bots como co-equipers) y decirles qué queremos que hagan. Ellos van a ser nuestros compañeros, así que les podremos indicar si deseamos que ataquen a un enemigo o que efectúen la defensa de nuestra base (en el caso del modo Capture the Flag). El objetivo final de la gente que está optimizando la IA de los bots es que sea muy difícil distinguir qué oponente es humano y cuál es un bot. La gente que tuvo la oportunidad de jugar al Unreal Tournament dice que el trabajo esta muy bien realizado (¿O será que habrán jugado con algunos oponentes humanos que son de madera?).

• ¡Qué comience el torneo!

Como pueden ver, el juego tiene grandes posibilidades de ser el mejor en su categoría, ya que Epic se está tomando las cosas muy a pecho. Ellos saben que la batalla por el dominio de la gran red será terrible, y que la gente de id Software no está dispuesta a ceder el terreno ganado. ¿Quién será el ganador? Como siempre digo, nosotros, los jugadores, que tendremos dos productos increíbles para este año.







Quake III: Arena

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *id Software*
- **DISTRIBUYE:** *Activision*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Marzo / Abril 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.idsoftware.com

Empujando la tecnología 3D a un nuevo límite

Por Durgan A. Nallar

En los laboratorios de id Software se está gestando la nueva versión del juego tridimensional más popular de la historia. John Carmack, principal programador, cofundador y líder de la compañía, escribe casi desde cero el engine que revolucionará por quinta vez al mundo de los FPS, esta vez no sólo a nivel gráfico, también redefiniendo la forma en que hacemos Deathmatch.

Alentado por el éxito de Quake II tras haber vendido más de un millón de copias, Carmack anunció que dejaría de momento su proyecto codificado Trinity para dedicarse a la programación de un engine intermedio. Al mismo tiempo, dejó claro que Quake III sería un juego puramente multiplayer.

Las reacciones de los fanáticos encendieron la Internet; unos están a favor y otros lo critican por dejar de lado a los jugadores solitarios, un sector más que importante del mercado. Sin embargo, Carmack puede tener razón. Si bien en la práctica su empresa inventó el género, jamás logró innovar el modo de juego solitario, siempre consistente en acabar con todo lo que se mueva y en encontrar llaves para acceder a las áreas claves del nivel. Las mejoras sobresalientes de los diversos engines fueron a nivel gráfico, principalmente para equipararlos con la creciente potencia de los equipos. En cambio, sí supo destacarse en el terreno del combate multitudinario.

Balancear ambos estilos de juego -single y multiplayer- es una tarea compleja y de la cual Carmack suele quejarse: "*Es como crear dos juegos en uno*", dice, "*Y lograr un equilibrio en todo eso. A menudo, las armas necesarias para jugar en solitario no son las mejores para Deathmatch*". Otras compañías como Epic Megagames y Valve Software consiguieron diseñar juegos que resultan todo un desafío para los jugadores solitarios; tanto Unreal como Half-Life prevalecen en ese aspecto. El fuerte de id Software pasa por otro lado. La decisión de Carmack no es tan arriesgada como parece. El juego multitudinario es la evolución lógica de esta clase de arcades 3D. Concentrándose en un producto exclusivamente multiplayer, es posible afinar el diseño hasta un nivel nunca antes visto. Los mapas y las armas serían más apropiadas, el balance general del juego no tendría comparación. Al menos en teoría. Avivados por la visión de Carmack, tanto Epic como Valve esperan salir a competir con sus propios productos multiplayer: tanto Unreal Tournament como Team Fortress 2 se encuentran en la etapa final de producción, intentando alcanzar el mercado antes de la llegada del nuevo coloso.



El último neuronazo de Carmack: las superficies curvas y la iluminación especular.

Hasta ahora se había prestado poca atención a los niveles multiplayer, según confiesa Tim Willits, uno de los diseñadores principales: "*Se trabajaba de lunes a domingo en el engine y en los aspectos del juego simple, y sólo en los ratos libres nos dedicábamos a crear mapas multiplayer, casi por diversión*", dice. "*De esos mapas, sólo algunos se incluían en el producto final -paradójicamente, éstos son los más jugados por el público- y el resto iba al cesto de la basura.*" Esto está cambiando radicalmente. Los niveles de Quake III serán ideales para multiplayer porque, al no existir necesidad de crear mapa tras mapa para encajarlos en una historia lineal, es posible poner todo el énfasis en el diseño de niveles para Deathmatch. No habrán llaves que encontrar ni puertas que abrir.

En Quake el arte era tecno-gótico, mientras que para Quake II se ensayaron ambientes neo tecno-góticos, mucho más coloridos. Según Christian Antkow, otro de los diseñadores líderes, Quake III contendrá una diversidad de niveles. Esperemos encontrar castillos de arquitectura futurista y también los típicos desagües y túneles. En ciertos nivel veremos rastros de una enorme presencia demoníaca, con algunas reminiscencias gigerianas; es decir, subterráneos de aspecto alienígena, a veces orgánicos, a veces biomecánicos. Una de las novedades del engine, sin duda la más importante de todas, es el nuevo render de superficies curvas (Bezier) que Carmack programó este año luego de complicados estudios y varias decenas de pruebas. Con el nuevo sistema, los constructores no tienen limitaciones. Ya no es cuestión de que tal o cual forma pueda lograrse con las herramientas de modelaje, sino del tiempo que se le dedique a cada nivel. "*Virtualmente, podemos hacer cualquier cosa y de una forma mucho más sencilla que antes*



El nuevo sistema de animación permite movimientos naturales de cabeza y manos.


Cada mapa tiene una particularidad y su propio set de texturas de 24 bits.

gracias al editor provisto por John (Carmack)", dice Antkow. El editor estará incluido en Q3, de manera que cualquiera pueda generar sus propios mapas con curvas renderizadas en tiempo real.

Quake III es en rigor un juego de lucha. Si bien será multiplayer, no es del todo cierto que el jugador solitario esté desamparado. Existirá un sistema de bots, como en Unreal, con los cuales podremos entrenarnos. Los bots contarán con una poderosa inteligencia artificial que como novedad mostrará distintas personalidades para cada uno. Su programador, John Cash, asegura que la tarea es en verdad complicada. No es lo mismo programar un bot mediante el uso de scripts que sepa usar armas y conozca el nivel, que prepararlo para reaccionar de acuerdo a una tendencia específica. Habrá bots que conozcan los niveles excepcionalmente pero no puedan apuntar con precisión, y habrá otros que sepan disparar muy bien pero no logren recordar la ubicación de las armas.

Lo principal es que tendremos tres clases de caracteres para elegir: liviano, medio o pesado. El liviano, por supuesto, correrá más rápido pero será más débil. El pesado podrá recibir más daño, pero se desplazará más lentamente. Cada clase tendrá suficiente a favor como para que ninguna quede sin utilizar.

El objetivo de cada jugador será alcanzar el ránking de uno entre cien. Se comenzará en el nivel más bajo, en mapas poco complicados, y cada vez que logremos superar a un grupo de enemigos de igual categoría ascenderemos en el ránking; al mismo tiempo, los mapas se tornarán más elaborados. Por otra parte, hemos de enfrentar a ciertos bots, personajes predefinidos, con sus propios ránkings y personalidades.

Tendremos veinte personajes seleccionables, cada uno con un aspecto bien diferente. Las armas serán otra de las apuestas fuertes. Tentativamente, id Software incluirá una escopeta, una pistola de plasma, una carabina, la clásica BFG y una ametralladora eléctrica. Es posible que dispongamos también de un gancho para encadenar a nuestros adversarios y de una maza que, potenciada con power ups, nos permita destrozar de un golpe al primero que se atreva a cruzarse en nuestro camino. En cuanto al arma para combate cuerpo a cuerpo, todo parece indicar que se tratará de un lanzallamas. Los objetos de poder serán varios también, muchos ya conocidos y otros nuevos, como por ejemplo un Jetpack que nos permitirá volar durante unos segundos, similar al de Duke Nukem 3D. Finalmente, diremos que la física del juego será distinta a la que estamos acostumbrados. Los personajes se moverán de forma mucho más real, tanto que si se abandonan las armas podrán correr más rápido.

Los caracteres se representarán a través de un sistema de animación esqueletal segmentada. Estarán divididos en partes independientes y animadas. Como cada parte es fácilmente separable del resto... ¡Esperemos ver estupendas amputaciones! Según Paul Steed, animador principal, en términos de geometría los modelos contarán con cien o más polígonos que antes. Hasta ahora Steed había estado utilizando Alias sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics, pero actualmente prefiere el uso de 3D Studio Max corriendo en sistemas NT: aunque la animación aún se hace a mano, datos sobre captura de movimiento se usan como referencia, logrando una fluidez sin precedentes. Veremos cómo los personajes giran la cabeza mirando a su alrededor, e inclusive cuando cambian de arma, ahora visibles en combate. Las texturas estarán digitalizadas en 24 bits.



Carmack siempre se mostró entusiasmado con la programación del código de comunicaciones, utilizado para transmitir con fluidez las ráfagas de datos necesarios para el funcionamiento de sus juegos a través de la Internet y de redes de área local. Con la actual versión 3.20 de QuakeWorld, el rendimiento del código empieza a alcanzar un nivel óptimo. Carmack espera avanzar aún más sobre esta área, implementando un doble sistema de predicción cliente-servidor que disminuirá los tiempos de lag.



El sistema mínimo para ejecutar el juego sin problemas será un Pentium 166 MMX con 3Dfx. Carmack dice que si un procesador puede ejecutar Quake II, también podrá correr Quake III, aunque con todos los efectos gráficos desactivados. Sin embargo, estos efectos de los que Carmack habla son realmente espectaculares y sería penoso tener que evitarlos. En lugar de usar el método de mapeo de luz, el engine utiliza iluminación especular, inclusive sobre los personajes y las superficies curvas. Por ejemplo, podremos ver reflejos sobre los anteojos de un personaje, o contar con espejos giratorios y barridos de luz dinámica, además de transparencias y niebla de color.

Q3A saldrá al mercado "cuando esté listo", como dice Carmack, seguro del éxito de su nueva criatura tridimensional. Nosotros lo acompañamos en su certeza. Suponemos que en marzo o abril de este año los ojos se nos van a llenar de Arena.

The Settlers III

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Blue Byte*
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Abril 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.bluebyte.com

Con algunas importantes mejoras, Settlers III intentará elevar el nivel de calidad que siempre caracterizó a esta exitosa serie

Por Santiago Videla

Después de haber tenido un enorme éxito en todo el mundo con sus dos versiones anteriores, la conocida saga de los Settlers viene por más.
En esta nueva edición de este peculiar juego de estrategia, la mayor parte de las nuevas incorporaciones estarán destinadas a mejorar la jugabilidad y lograr que el manejo de toda nuestra civilización y la infraestructura de sus ciudades sea más sencillo y comprensible para captar la atención de aquellos que no se engancharon con los dos primeros títulos.

Tal vez el cambio más importante con respecto a esto será el hecho de que a partir de ahora ya no tendremos que construir manualmente los caminos que unen las distintas casas, porque parece ser que el juego se encargará de buscar automáticamente la ruta más adecuada cada vez que la construcción de una estructura nueva quede terminada.

Por supuesto, además de esto también tendremos algunas novedades exclusivas de esta versión y una de ellas es que ahora podremos jugar con tres civilizaciones distintas, pero la única diferencia que habrá entre ellas será el estilo de los gráficos de cada una, ya que la función de la gente y las estructuras será siempre la misma en todos los casos.

Por otra parte, el agregado más importante y seguramente el más pedido por los fanáticos del The Settlers II será la implementación de varios modos para jugar en Multiplayer, por módem, red o a través de Internet, cosa que en las versiones anteriores sólo podía hacerse por módem o serial.

También tendremos una nueva opción que nos dará la posibilidad de armar juegos Multiplayer contra uno o más oponentes controlados por la máquina.

The Settlers III estará compuesto por tres campañas de ocho niveles cada una, en las cuales tendremos que tratar de que el desarrollo de nuestra civilización llegue a un nivel lo suficientemente elevado como para poder derrotar a nuestros oponentes a la hora del combate.







La mecánica del juego al parecer seguirá siendo la misma de siempre, lo que significa que el ritmo del juego será algo lento, así que si ustedes son de los que les gustan los juegos más de la onda del Warcraft lo mejor será que piensen en alguna otra cosa.

Según comentan los responsables de este proyecto, los mayores cambios los sufrirá el aspecto visual, tal es así que en Settlers III el nivel de detalle de todos los entornos en los que tendremos que jugar, tendrá una calidad sorprendente y en cada mapa el terreno tendrá características mucho más variadas que antes.

En lo que se refiere al argumento, los creadores de este juego adelantaron que efectivamente el mismo tendrá una historia un poco más sólida que la de la segunda parte, pero por el momento no entraron en detalle acerca de qué es lo que sucederá en este caso. Según los anuncios hechos por Blue Byte, la versión final de The Settlers III ya está terminada, solo falta terminar la localización al castellano y se espera que salga a la venta en las primeras semanas del mes de Abril.

Resident Evil 2

El terror más abominable llega nuevamente a las pantallas de nuestras PC

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** *Capcom*
- **DISTRIBUYE:** No disponible
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Marzo de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  No está disponible

Los que tuvieron la suerte de jugar al Resident Evil no tienen que leer estas líneas para saber lo que les espera en esta increíble continuación, plagada del más profundo terror, que va a hacer saltar a más de uno frente al monitor. Y si no saben de qué se trata este juego, tomen asiento y prepárense para internarse en una pesadilla de la que va a ser muy difícil salir vivos...

• *Hace un tiempo atrás...*

Como en los mejores cuentos de suspenso, la historia del Resident Evil 2 (RE2, para resumir) tiene sus raíces en la primera parte,



en la cual un grupo de policías de las Fuerzas Especiales S.T.A.R.S. debe investigar una serie de extraños sucesos en un bosque de la ciudad de Racoon City. En este bosque han desaparecido varias personas, y al parecer las desapariciones tienen alguna conexión con una mansión que se encuentra en el medio del bosque, que pertenece a una corporación llamada Umbrella. No bien los miembros de la policía, al mando de Chris Redfield y Jill Valentine, aterrizan en la zona, descubren que algo no está del todo bien en la mansión: Una serie de experimentos con un nuevo virus (conocido como Virus T), que supuestamente iba a ser usado por el ejército como un arma química, ha matado sin piedad a los residentes de la casa, para luego revivirlos como unos repugnantes zombies, famélicos por carne humana fresca. El grupo especial de la policía, luego de grandes sacrificios y muchas bajas, logra evaporar el edificio de la faz de la Tierra. Pero parece que las actividades de la compañía no se limitaban a esa mansión ni a ese bosque...



• *Una nueva pesadilla*

El RE2 encuentra a sus dos nuevos protagonistas, Leon (un novato policía, que tuvo la mala suerte de ser transferido a la ciudad) y Claire Redfield, la hermana del protagonista del primer juego, en una Racoon City plagada de zombies, al parecer afectados por la misma droga que había causado tantas muertes en el primer capítulo. Lo mejor de todo es que el RE2 tiene una gran diferencia con su predecesor (en el cual se podía jugar la aventura con cualquiera de los dos protagonistas principales): Ahora hay dos juegos completamente independientes, en dos CD que contienen las aventuras (o desventuras) de Leon y Claire. Y lo más interesante es que las historias se cruzan a cada momento, ya que en el inicio del juego los dos jóvenes se encuentran en las calles, pero deben seguir caminos distintos a los pocos minutos. Esto hace el juego mucho más interesante, y brinda la posibilidad de vivir ciertas cosas con un personaje, que el otro no tuvo la chance de ver. ¿Suena complicado? Cuando lo jueguen se van a dar cuenta que es uno de los aspectos más ingeniosos dentro del RE2, pocas veces visto dentro de un juego de este género.

• *¡Más cerebro!*

Obviamente, en una aventura de estas características (se puede decir que el RE2 es algo así como un Alone in the Dark versión 1999) hay que estar bien armado para poder despachar a estos zombies, que pululan por doquier queriendo llevarse algún pedazo nuestro como recuerdo. Y poder de fuego no falta; solo hay que ver como se despacha a un resucitado con un tirín certero de una escopeta en la cabeza y ¡voilá! Que pase el que sigue. Igualmente no todo va a ser eliminar muertitos, también hay que hacer trabajar un poco las neuronas resolviendo una cierta cantidad de acertijos, que nos ayudarán a salir de esta pesadilla.

Así que ya saben, vayan preparándose para esta aventura que tiene elementos suficientes como para hacer que se le doblen las rodillas al más valiente, haciendo que una película de Jason parezca un dibujito de Disney...





FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Xatrix Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** *Interplay*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Otoño 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.interplay.com/kingpin/

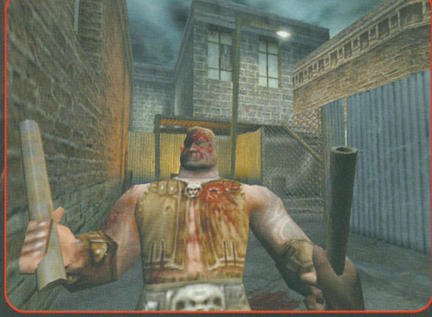
El paraíso de los gángsters

Por Martín Varsano

El año 1998 fue el año de los arcades 3D. Prueba de esto fue la salida de juegos excepcionales como el Half-Life y el Unreal. Pero el que crea que este año no va a ser igual de importante, está equivocado. Los títulos en carpeta para 1999 son de igual o mayor importancia que los nombrados anteriormente. Muchos ya se están babeando con sólo pensar en el Duke Nukem Forever, o el Quake 3. Pero como ocurre en muchos casos, hay un juego de Xatrix Entertainment (responsables del Redneck Rampage) que está acaparando la atención de los fanáticos del género, ya que tiene todos los ingredientes para convertirse en uno de los éxitos de este año. Estamos hablando del Kingpin, el paraíso de los gángsters.

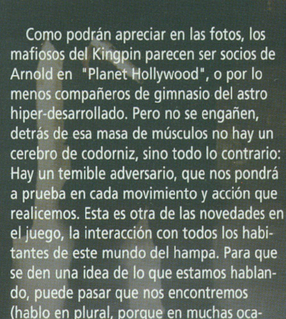
De chiquito siempre quise ser mafioso

La historia detrás del Kingpin es el sueño de cualquier adicto a las películas de gángsters, o por qué no, films de culto como los de Quentin Tarantino, como por ejemplo "Reservoir Dogs". ¿Cuál es el tema? Bueno, en un tiempo que nunca existió, el mundo es gobernado por pandillas de gángsters, que aterrorizan y dominan las ciudades. Lo lógico sería ser el típico héroe que debe limpiar el mundo de estos malvivientes. Pero Xatrix sabe que es mucho más interesante estar del lado de los malos, así que nuestro objetivo en el juego será colocarse a la cabeza de los líderes mafiosos, sin importar a cuántos haya que hacer puré en el camino. Esto, sin duda, le da al Kingpin un atractivo especial, ya que las pandillas restantes no nos harán las cosas fáciles. Este es el punto en el cual los desarrolladores del juego están haciendo principal hincapié: La inteligencia artificial (IA) de todos los habitantes del Kingpin.



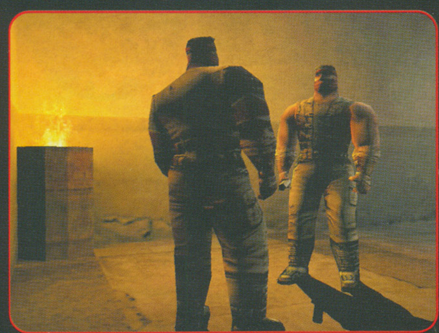
¡Soy musculoso pero no tonto!

Como podrán apreciar en las fotos, los mafiosos del Kingpin parecen ser socios de Arnold en "Planet Hollywood", o por lo menos compañeros de gimnasio del astro hiper-desarrollado. Pero no se engañen, detrás de esa masa de músculos no hay un cerebro de codorniz, sino todo lo contrario: Hay un temible adversario, que nos pondrá a prueba en cada movimiento y acción que realicemos. Esta es otra de las novedades en el juego, la interacción con todos los habitantes de este mundo del hampa. Para que se den una idea de lo que estamos hablando, puede pasar que nos encontremos (hablo en plural, porque en muchas ocasiones iremos acompañados por nuestra escolta patotera) con otra pandilla que está controlando cierto sector de la ciudad. En ese momento todo depende de qué le digamos a los mafiosos rivales, y en qué tono. Si a nuestro musculoso oyente le parece coherente (o al menos gracioso) lo que comentemos, pasaremos sin necesidad de









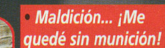
trenzarnos en una batalla campal. Hacer algo que no le simpatice al orangután... ¡Y terrible batahola! En ese momento es donde la IA de los enemigos (y de nuestra escolta) brilla por su genialidad: No bien empiecen a volar los plomos, nuestros acompañantes buscarán a el tipo más peligroso, y a ese le empezarán a dar sin asco. Si la pelea se pone de nuestro lado bruscamente, no sería raro que los desdichados del otro bando busquen refugio inmediatamente.

• Algo nuevo, algo conocido

Nuevamente se ha tomado como punto de partida el engine del Quake 2, pero al igual que el equipo de Valve, Xatrix está realizando cientos de modificaciones, que harán que el mismo quede irreconocible. Ya se han implementado efectos de niebla, texturas transparentes, fuego volumétrico, humo, mapeo del entorno (esto permite la apariencia metálica de ciertos objetos), y texturas de 32 bits. Y lo mejor de todo es la composición de los modelos del juego: Cada mafia-boy (o los otros habitantes de la desdichada ciudad que nos toque en suerte, como policías, madres, niños, agentes del FBI, o por qué no, el carnicero de la esquina) está compuesto de 15 piezas diferentes, lo que nos permitirá atacar a partes específicas del cuerpo. ¿Ese muchacho está haciendo mucho ruido con la ametralladora? ¡Volale el brazo y santo remedio! Tal vez uno de los gángsters hace jogging todas las mañanas en el parque y ahora nos persigue de manera incansable... ¿La solución?... Un buen tirito en una pierna, y que nos venga correr con la silla de ruedas. También se puede comprar o vender objetos, dentro de una red de comercios (no se olviden de llevar la Mafia Card para acumular puntos), aunque por el momento se desconoce para qué servirá el contante y sonante.

Y si esto les parece poco, nos enteramos que el Kingpin va a contar la cantidad de sangre perdida durante los combates. Si perdemos demasiada, lo más probable es que se nos vaya la vida mientras nos desangramos. Impresionante ¿No les parece?





• Maldición... ¡Me quedé sin munición!

En un juego de las características del Kingpin, es obvio que las armas son de gran utilidad, y tienen que tener un aspecto que sea coherente con el juego, que tiene una ambientación muy oscura y similar a la de las películas de Humprey Bogart. Por el otro lado, tienen que ser divertidas, y lo suficientemente balanceadas para los encuentros de Multiplayer, que seguramente van a ser todo un espectáculo. Por el momento, el armamento confirmado para el Kingpin es el siguiente (obviamente la lista va a crecer a medida que el juego vaya tomando forma): Revólveres y pistolas (con sus correspondientes silenciadores y miras telescópicas), escopetas recortadas, rifles sniper, ametralladoras, y un simpático (pero peligroso de cerca) lanzallamas. Como pueden ver, la lista es impresionante, y hay suficiente poder de fuego como para dejar una ciudad hecha polvo (o por lo menos a los que la habitan).

• El bello sonido de la música

En una tierra de mafiosos, era lógico que tiene que haber una música que acompañe la acción con dignidad. La difícil tarea la va a llevar a cabo Cypress Hill, raperos yanquis responsables del hit "Insane in the Membrane". Ya el nombre del hit le hace honor al juego, así que no dudamos de la capacidad de los raperos para poner la música que corresponde.

• En conclusión

Como podrán ver, el Kingpin tiene todo lo necesario para ser uno de los títulos más importantes de este año, y también se lleva las palmas por tener uno de los argumentos más entretenidos en el género. La cosa va tomando forma para este otoño, así que vayan aceitando las ametralladoras y practicando esa cara de pocos amigos, porque créanme, van a necesitar mucha habilidad para salir vivos de este escalofriante vecindario... X

Preview Interactivo

Con Fredrik Liliegren, presidente de Digital Illusions

Por Fernando Brischetto

FICHA TECNICA

- **Compañía: D. Illusions / Gremlin Int.**
- **Distribución: Microbyte**
- **Fecha de salida:**
  Demo: No disponible
  Completa: Mediados de 1999
- **Internet: www.gremlin.co.uk**

Conversamos con Fredrik Liliegren, Presidente de la compañía Digital Illusions, los responsables de algunos de los éxitos que los más veteranos de la computación sabrán recordar, como el memorable Pinball Dreams y todas sus secuelas, además de su último gran suceso: Motorhead. En éste, nuestro primer preview interactivo, Fredrik nos cuenta un poco sobre la historia de la compañía y sobre un proyecto muy ambicioso, que promete romper con todo lo visto hasta el momento en juegos de Rally.

XPC: ¿Cómo esta compuesta la compañía?
FL: La compañía emplea actualmente a 21 personas: 8 programadores, 10 artistas gráficos, 1 encargado de la música, 1 productor y yo (el Presidente).

XPC: ¿Cuáles son los juegos más exitosos de los desarrollados por tu compañía?
FL: Motorhead se convertirá, sin dudas, en el más exitoso de los que hemos realizado, ha vendido 430.000 unidades hasta ahora y sumará probablemente de 300.000 a 400.000 unidades más, como mínimo. True Pinball es el segundo de los más vendidos, con aproximadamente más de 400.000 unidades hasta el momento en Sony Playstation y Sega Saturn.

XPC: ¿Cuáles son tus preferidos, más allá de su éxito económico?
FL: Pinball Fantasies es todavía mi juego favorito, seguido de Motorhead que es muy, pero muy entretenido para jugar.

XPC: Con respecto a Rally Masters, ¿Cuánto tiempo de desarrollo lleva hasta el momento?
FL: Comenzamos a desarrollo en Junio de 1998, o sea que aproximadamente 8 meses.

XPC: ¿Cuáles son sus características principales?
FL: Respecto al modo de juego, todavía no queremos "ayudar" a nuestra competencia con respecto a lo que tenemos, ya que creemos que tenemos "LA" experiencia más completa en juegos de Rally. Pero a nivel de características en general Rally Masters tendrá:

- 3 modos de campeonato, incluyendo: Single Race, Time Attack, Ghost Play, 2 jugadores en pantalla dividida (Playstation), 4 jugadores de la misma forma en Nintendo 64 y Multiplayer (PC).
- Editor de Campeonatos.
- 3 Divisiones en todos los campeonatos.
- 3 niveles de dificultad (Fácil, Mediano, Difícil).
- Las configuraciones del coche incluyen: Tipo de llantas, caja de cambios, etc.
- Daño del coche en pantalla y en tiempo real con opción a que este afecte el manejo del mismo.
- Reflejos del ambiente sobre la carrocería de los coches en todos los modos de juego (¡En todos los sistemas!).
- Salón de trofeos donde admirar tus logros.
- Biografías de los conductores y de los coches.



Además Rally Masters contará con los siguientes efectos:

- Mapeo especular de ambiente (Environmental Specular Mapping).
- Deformación de la carrocería.
- Mapeado de las machas de barro, etc.
- Efectos de transparencia en los vidrios.
- Reflecciones de la luz.
- Reflecciones del sol (¡Los famosos anillos!).
- Tipos de clima como nieve, lluvia y niebla.
- Marcas en el pavimento.
- Grava.
- Humo.
- Chispas.
- Salpicaduras cuando pasamos por el agua.
- Reflecciones del agua.
- Objetos animados y móviles.

XPC: Están trabajando sobre un engine nuevo ¿Qué particularidades tiene?
FL: Es totalmente compatible con DirectX6.1 incluyendo bumpmapping. Realmente hacemos todo lo que se puede hacer ahora con DX6, multitexturing, etc.

XPC: ¿Ya tienen en mente alguna idea para implementar en otro juego esa tecnología?
FL: Tenemos varias nuevas ideas para juegos a desarrollar en el futuro, sin embargo es algo de lo que no puedo hablar por ahora.

XPC: ¿Qué tiene R.M. que los demás juegos de Rally no posean?
FL: Es un juego realmente completo, tiene cada forma de Rally que se te pueda ocurrir y será el mejor juego en línea de carreras creado hasta el momento.

XPC: ¿Qué formato 3D es el más indicado para el juego?
FL: ¡Direct3D!

XPC: ¿Qué placas 3D soportará?
FL: Todas la placas compatibles con DirectX6.0







XPC: ¿Tiene opción de video por software o es sólo para placas 3D?
FL: Hasta ahora es sólo para placas 3D, pero esto podría cambiar.

XPC: ¿Ya tienen una fecha aproximada para su salida?
FL: ¡Este año!

XPC: ¿R.M. puede llegar a ser una serie?... ¿Cómo en su momento fue Pinball Dreams?
FL: Seguro, podría ser, y tenemos muchas ideas para Rally Masters 2, si ese proyecto consigue la luz verde.

XPC: ¿Qué fue de los juegos de Pinball? ¿Ya fue suficiente?
FL: ¡Sí!

XPC: Últimamente las aventuras tipo RPG son muy populares y muchas compañías están trabajan en alguna variante de estos (Delphine, Infogrames y muchas más). ¿Ustedes se van a subir a el mismo tren?
FL: Tenemos uno de esos juegos en etapa de diseño, pero no seguro si llegará a ver la luz verde.

XPC: ¿Qué juegos están jugando en las oficinas de D.I.? Si es que juegan a algo...
FL: En este momento estamos jugando al Baldur's Gate (un gran juego), Starcraft, Quake y todos los de Dreamcast (Sonic Adventures, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3Tb).



XPC: ¿Qué paso con los arcades? Como los de disparos o de plataformas ¿Es un género muerto?
FL: No está muerto, sólo está evolucionando en algo más grande y mejor, mirá sino al Half-Life, llevando los arcades 3D a otro nivel.

XPC: ¿Qué filosofía tiene la compañía para decidir que tipo de juego realiza?
FL: Desarrollamos solamente juegos que cumplan estos criterios:
1. Que nosotros mismos COMPRASEMOS el juego.
2. Que podamos producir un juego lo suficientemente bueno, como para que sea el MEJOR del género en el momento que salga a la venta.
3. Que podamos recuperar el costo financiero del desarrollo.

XPC: ¿Qué es más importante para su empresa? ¿Los títulos para PC o para las Consolas?
FL: Deseamos trabajar en tantos sistemas como sea posible, quizás no haciendo todos los juegos en todas las máquinas.

XPC: ¿Algún otro proyecto en que se encuentran trabajando actualmente (PC y Consolas)?
FL: ¡SECRETO!



XPC: Las conversiones para las consolas, ¿Las hacen "In-house"?
FL: Si, todas las conversiones se hacen en nuestra empresa.

XPC: ¿Sus juegos se venden más en Europa o en América (Incluyendo Sudamérica)?
FL: Europa es nuestro mercado más amplio (75%).

XPC: ¿Qué piensan sobre la revolución de los emuladores?
FL: ¿Por qué no?, mientras no emulen la generación de hardware actual, ya que sólo conducirá a batallas legales. La emulación de la máquinas de 16-bit no tendrá ningún problema.

XPC: ¿Piensan liberar los derechos de los primeros juegos de la compañía, exactamente los de Amiga, como ya hizo Factor 5 (Turrican 1,2 y 3 - Katakis - BC Kids), para el uso con los Emus?
FL: Ya que no poseemos el Copyright de los primeros dos juegos no podemos por razones legales.

XPC: ¿Algún consejo para la gente que quiera comenzar con una compañía de juegos?
FL: Comiencen con un proyecto pequeño y COMPLÉTENLO. Todos soñamos con hacer el mejor juego, el más completo. Pero es tan difícil que quizás se frustren.
Pinball Dreams, nuestro primer juego, tomó 4 años para que 4 personas lo hagan, el proceso fue lento y éramos pocos ¡Pero lo terminamos!

XPC: Gracias por tu tiempo Fredrik.
FL: ¡Hasta pronto!

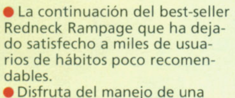






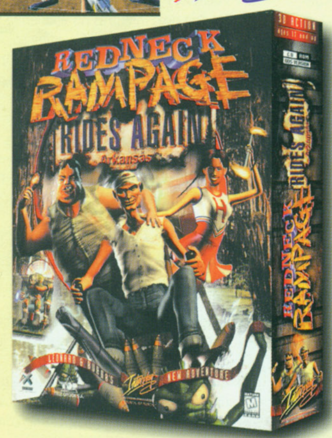


- La continuación del best-seller Redneck Rampage que ha dejado satisfecho a miles de usuarios de hábitos poco recomendables.
- Disfruta del manejo de una Harley o de una chalana armada hasta los dientes. Todos los vehículos tienen ametralladoras o morteros que lanzan granadas con explosiones de tipo campestres.
- Más de 10 armas alocadas como ballestas lanza pollos con dinamita, complementadas con armas alienígenas y la vieja y querida escopeta de doble caño.
- La música que siempre quisiste tener, directamente de la selección de Mojo Nixon.
- 14 niveles y entornos completamente nuevos que dejarán satisfecho incluso al menos civilizado de nuestra raza
- 7 niveles optimizados para competir contra 6 de tus amigos.



CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO









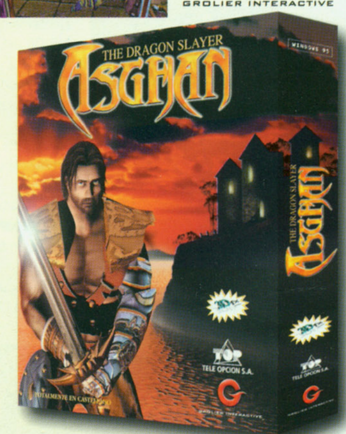




- Recorre tu camino por medio de una variedad de situaciones peligrosas y descubre un arsenal y conocimientos cruciales para tu misión, pero prepárate para combatir contra los más sanguinarios enemigos. Solamente tu agilidad, armamento y magia pueden ayudarte a triunfar en la lucha para recuperar el trono de Brightmoon.
- Corre, salta, nada, pelea y escala alrededor de un ambiente totalmente en 3D, visto desde una perspectiva de primera o tercera persona.
- Combate contra más de 60 monstruos distintos en más de 30 fantásticos escenarios 3D, resuelve complejos puzzles, escapa de trampas mortales y descubre escondites secretos, en una aventura llena de maldad y brujería.

TOTALMENTE EN CASTELLANO







XENOCRACY



HUGO, PARACAIDAS



HUGO, REGRESO A LAS VIAS



SHADOW WARRIOR



TOMMY & OSCAR







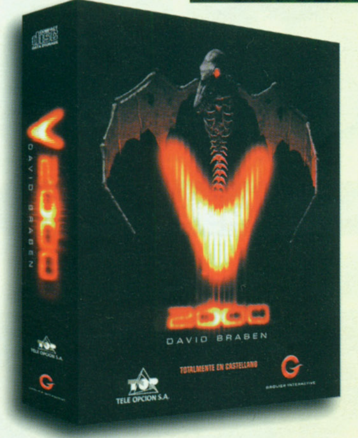


● Diseñado completamente en 3D por el gurú del juego, David Braben, V2000 es la continuación del clásico hit de la década del ochenta: Virus.
● Más de 150 criaturas enemigas inteligentes, cada una con sus propias metas y comportamiento. Más de 30 mundos interconectados en 6 entornos muy diferentes. Cada mundo tiene varias salidas, armas, objetos ocultos y niveles secretos.
● Cada mundo tiene sus propias características que afectan a tu nave: corrientes de agua, cambios de presión del aire, viento, calor, etc...
● Posibilidad de desarrollar nuevas armas y accesorios para la nave a medida que se avanza en el juego.
● Soporte multiplayer para 8 jugadores al mismo tiempo por redes, modem o Internet.

TOTALMENTE EN CASTELLANO

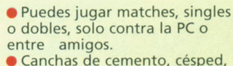


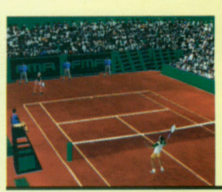






ROLAND GARROS
PARIS









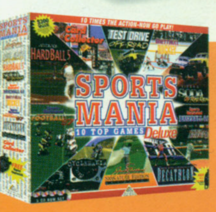
● Puedes jugar matches, singles o dobles, solo contra la PC o entre amigos.
● Canchas de cemento, césped, sintéticas o de ladrillo.
● Selecciona a tu jugador de entre los 50 profesionales más destacados del ranking mundial, cada uno con sus respectivas personalidades y características.
● Maneja factores como cansancio, miedo y competitividad, entre otros
● Diseñado mediante técnicas de captura de movimientos.
● Utiliza todos los golpes profesionales del tenis: drive, revés, slice, topspin, smash y la más amplia gama de saques.
● Captura de sonidos en verdaderas canchas de tenis.
● Avalado como el mejor simulador de tenis hasta al fecha por las revistas especializadas más reconocidas del mundo.

TOTALMENTE EN CASTELLANO



GROLIER INTERACTIVE

ROLAND GARROS PARIS 1998
La nueva versión del mejor juego de tenis
TOTALMENTE EN CASTELLANO
CD-ROM PC



SPORT MANIA



AIR COMBAT



Distribuido por: TELE OPCION S.A.
Av. Roque Saenz Peña 811 4º Piso "E"
C.P. (1035) Buenos. Aires - Argentina
Tel: (54 11) 4326-7751 Fax: (54 11) 4326-7798
Hotline: (54 11) 4326-7752
E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

Galería de imágenes

COMPAÑIA: LucasArts
DISTRIBUYE: Microbyte

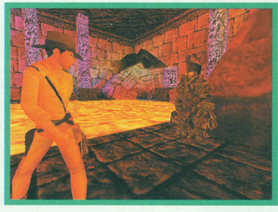
Indiana Jones and the Infernal Machine

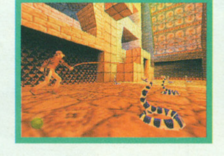
DESCRIPCION

Este es sin duda uno de los juegos de Lucas Arts más esperados por todos sus fans. Después de todo, parecía lógico que este arcade se hiciera presente luego de las maravillosas aventuras gráficas del Dr. Jones.

La historia del Indiana Jones and the Infernal Machine se centra en la búsqueda, por parte de Indiana, de las piezas de una maquinaria capaz de abrir una puerta dimensional hacia un espacio diferente, bautizado Aetherium. Los rusos ya han enviado a su equipo para recuperar las piezas. Por supuesto, Indiana Jones deberá adelantarse, y de esa forma evitar que los rusos ensamblen la máquina, que traería un ejército demoníaco para someter a los países del Oeste.

Como pueden observar en estas fotos recién llegadas, el juego nos hará visitar infinidad de lugares, como templos, tumbas y mazmorras de antiguas ciudades en ruinas como Babilonia y las pirámides de Teotihuacán, en México.





COMPAÑIA: 2015
DISTRIBUYE: Activision

Wages of SiN

DESCRIPCION

Wages of SiN es el nombre de la primera expansión del último título de acción en primera persona de Activision. Obviamente el trabajo de Blade no ha terminado, ya que ahora debe enfrentar a Gianni Manero, un mafioso que ha tomado el lugar de Elexis.

En esta expansión deberemos enfrentarnos a doce nuevos enemigos, que según palabras de Activision van a ser más inteligentes que nunca. Por supuesto, el juego contará con nuevos niveles Deathmatch, y cuatro niveles para manejar un hover.





Diablo II

COMPAÑIA: Blizzard
DISTRIBUYE: Ofiser









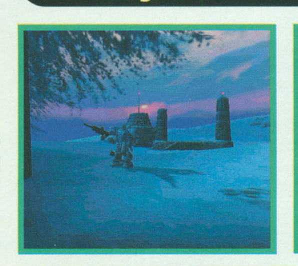
DESCRIPCION

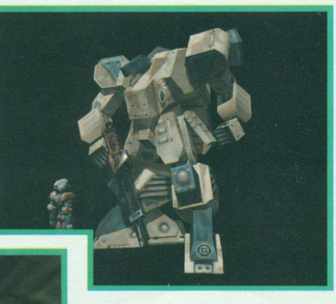
Es increíble, pero a medida que Blizzard va mostrando nuevas imágenes del Diablo II, nuestra sorpresa es mayor, porque el nivel gráfico del juego está aumentando día a día.

Los que ya leyeron nuestro anterior preview, saben por qué tanta gente está tan desesperada por la salida inmediata del juego. Si no lo saben, les contamos brevemente que su estilo de juego será similar a su primera parte, pero esta vez contaremos con 5 caracteres para elegir, cuatro pueblos completos, con habitantes para interactuar, soporte Multiplayer para red LAN o Battle.net, el servidor de Blizzard, y recientemente se le ha incorporado soporte para placas con chips 3Dfx, para mejores efectos de transparencia y luces de colores. Como pueden observar, ¡una maravilla!

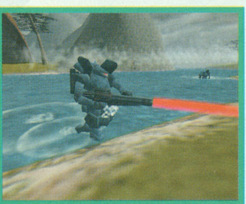
Heavy Gear II

COMPAÑIA: Activision
DISTRIBUYE: Activision









DESCRIPCION

La segunda parte de este simulador de robots está muy cerca de completarse.

Sin duda este fue uno de los títulos que más nos sorprendió en E3, y el demo que Activision lanzó recientemente por internet demuestra que el nuevo engine tiene mucho para ofrecer a todos los fanáticos del género. Si tuvieron la suerte de poder jugarlo, saben la calidad de los efectos de luces, explosiones, y el increíble sonido (además del inmenso trabajo que se han tomado en el diseño de los nuevos gears) que tiene este simulador de robots.

De a poco el site del Heavy Gear II está incorporando nuevas imágenes, y nosotros las conseguimos para que ustedes vieran como esta quedando este juego, que seguramente va a tener una gran cantidad de seguidores.

THE

DAIKATANA

Uno de los juegos más esperados (y demorados) de los últimos tiempos

Por Martín Varsano

***C**asi todo el mundo conoce a John Romero. Este muchacho, de aspecto rockanrolero, pelilargo y algo fuera de peso, fue socio de John Carmack en id Software, así que se puede decir que es el otro "padre" de los arcades 3D. Hace un tiempo atrás Romero decidió cortarse solito, fundando Ion Storm, y prometiendo la salida de un nuevo juego en primera persona que iba a dar que hablar. En ese punto no se equivocó, ya que las demoras que ha sufrido el Daikatana son dignas del Guinness de los récords. Para que se hagan una idea, el primer preview del juego lo realizamos en el 1er. número de esta revista... ¡En Noviembre de 1997!*

Ahora las cosas parecen estar muy encaminadas, y es inminente la salida del Daikatana, la prueba de fuego para Romero y compañía.



El terreno de juego no es el mismo

Uno de los motivos por los cuales el juego se fue demorando, fue que Romero quería que su obra maestra estuviera a la altura de sus contrincantes. Por esa razón se hizo el cambio del engine (originalmente utilizaba el del Quake, y ahora está implementado bajo una modificación del de Quake 2), entre otros miles de cambios. El tema era que las otras compañías iban avanzando en el terreno de los arcades 3D, entonces era el cuento de nunca acabar con las modificaciones. Como si esto fuera poco, Ion Storm tiene un contrato de distribución con Eidos Interactive, así que la presión por la salida del producto debe ser mucho mayor.

De todas formas, el terreno luce inmejorable para los planes de Romero, ya que sus principales competidores directos, el Quake 3 y el Unreal Tournament, carecen de modos de juego para un solo jugador, y sin dudas éste es uno de los tantos a favor del Daikatana, que tiene una historia realmente interesante.

La búsqueda

La historia del juego se centra en la búsqueda de una espada ancestral llamada Daikatana. Hace mucho tiempo atrás, un noble guerrero samurai dio su vida para darle a su espada la habilidad de viajar en el tiempo. La espada se perdió por cientos de años, enterrada en la profundidad del monte Fujiyama. Entonces, en el año 2.455 D.C., un grupo de arqueólogos, al mando del Dr. Toshiro Ibihara descubren la Daikatana, llevándola inmediatamente al laboratorio del científico.

Pero no todo era alegría por el descubrimiento de tan increíble hallazgo. El Dr. Jared Benedict, asistente de Toshiro, estaba harto de vivir a la sombra de su mentor. Así que elucubra un plan maquiavélico y asesina al Dr. Toshiro, quedándose con la Daikatana. Con la espada en su poder, viaja 425 años al pasado y realiza un acto deplorable: Roba la cura del SIDA, que había sido diseñada por un antepasado de Toshiro, y la presenta al mundo como una idea suya. Benedict entonces utiliza toda la





riqueza que proviene de la venta de la droga para construir una fortaleza inexpugnable, para de esta forma poner a la Daikatana en un lugar seguro, protegido por robots asesinos y todo tipo de trampas, para evitar que alguien robe la espada y ponga las cosas en su lugar.

En este momento de la historia es donde nosotros hacemos acto de presencia, ya que deberemos controlar a Hiro Miyamoto, el mejor y más brillante estudiante del Dr. Ibihara.

Luego de oír esta escalofriante historia contada por la hija de Toshiro, Mikiko, decidimos entrar en acción, tratando de inmiscuirnos en la fortaleza de Benedict, así podemos recuperar la espada, para regresar en el tiempo y de esta forma enmendar las atrocidades que Jared ha cometido, incluyendo el asesinato del profesor.

¿Me podrías decir en qué época estamos?

El único inconveniente es que la espada tiene algunos problemas de calibración (por falta del poder suficiente), que harán que seamos transportados a otros lugares (como la antigua Grecia o una apocalíptica Ciudad de San Francisco -en total el juego tiene 24 niveles, algo así como 7 niveles por época-), en donde no seremos bienvenidos. La variedad de los lugares posibilitó la creación de más de 60 enemigos (miren el detalle de los mismos en las fotos que acompañan esta nota), y 30 armas para poder combatirlos. Lo más interesante es que las armas tienen relación con los ambientes, así que no será nada raro tener cosas tan disímiles como un blaster de iones o una ballesta. Y créanme, todas estas armas van a ser necesarias, ya que Romero ha prometido que los enemigos que encontraremos en nuestros viajes van a ser de temer, además de que correrán con una ventaja: Ya conocen los lugares que nosotros estamos pisando por primera vez, por lo cual no será nada difícil para ellos acorralarnos, o tal vez llevarnos hacia alguna trampa mortal.

Lo importante es que no estaremos solos en nuestra aventura, ya que nos acompañarán Mikiko, la hija del profesor, y nuestro amigo Superfly Johnson, un morocho que se las trae. Ellos nos irán aconsejando a medida que la historia avance, y hasta nos sacarán las papas del fuego si tenemos la mala suerte de caer en el combate, ya que tienen la virtud de curarnos.



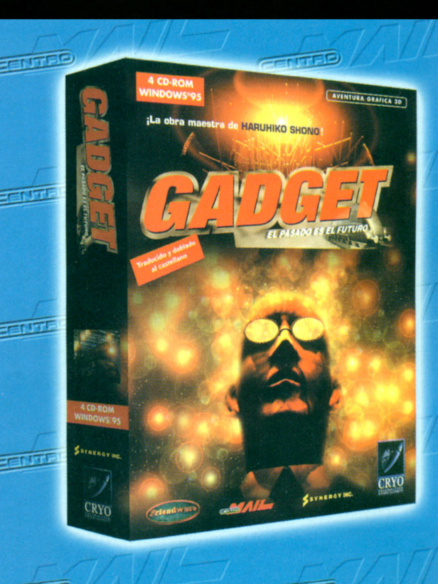


El veredicto final

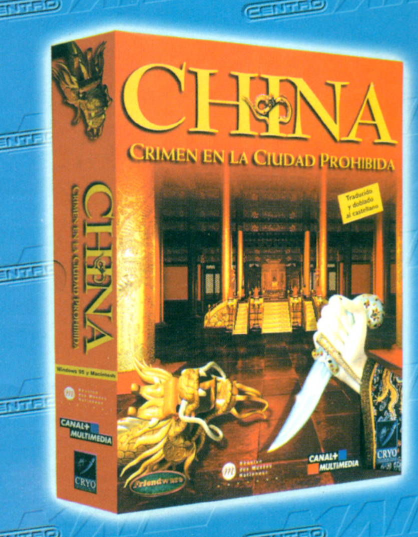
El juego, cuando lo vimos en Mayo del año pasado en E3, no tenía grandes ventajas con respecto a sus competidores. De todas formas había que reconocer que las armas eran muy originales. Como dijimos antes, ahora el panorama cambió, y el Daikatana tiene todas las chances de ser el arcade 3D del año. Su jugabilidad, entornos, armamento (el hecho de tener 30 armas de diferentes épocas es algo nunca visto hasta el momento) y gráficos (además de un impresionante modo Multiplayer, ya que todos saben lo fanático que es Romero de este modalidad de juego) hacen que el Daikatana sea un éxito asegurado.

SIGUEN LOS EXITO









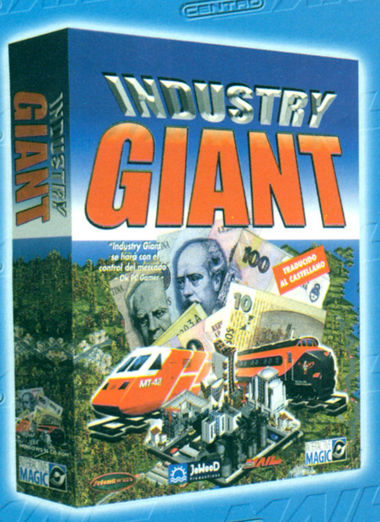
OS DE CENTRO MAIL

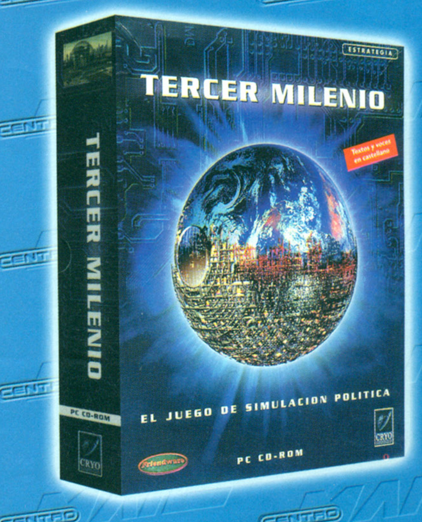


$30



$30







reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Son los juegos que reciben una puntuación del 90% o más, y que están según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Pro Pinball: Big Race USA



Baldur's Gate

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Ficha Técnica
Compañia / Distribuidor: Creative Edge / Ubi Soft
Internet: www.edgies.com/skull/index.htm
Requerimientos Minimos: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.

PROMEDIO 35%

Skull Caps



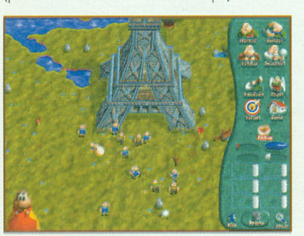
Un juego de estrategia que prometía ser innovador... hace 2 años... ¡doh!

Por Maximiliano Peñalver

Este extraño juego de estrategia en tiempo real, que por momentos nos recuerda por algunos de sus conceptos a la saga Settlers, llevó un largo tiempo en desarrollo. Primeramente el proyecto se conocía bajo el nombre de Baldies y llamaba bastante la atención, ya que estábamos en una época en la que los juegos de este género no abundaban, y la "idea" tenía cierto encanto. Eso hablando de dos años atrás, porque hoy por hoy el ahora renombrado Skull Caps, es un juego muy por debajo de lo mediocre, veamos por qué.

Todo comienza cuando vemos la intro. La verdad que uno siente nostalgia al ver renders tan primitivos, casi tallados, sólo comparables en "calidad" a los del Dog Day (24% Xtreme PC número 5).

El juego posee 45 misiones, de las cuales, las primeras 10 son de tutorial, realmente necesarias sobre todo por lo poco intuitiva que es la interface. Esto lo terminan de corroborar los programadores (obviamente conscientes de lo confuso de todo el sistema) al dejarnos "ver" realizar a la máquina cada uno de estos 10 niveles. Luego entramos en lo que denominaremos "campaña", a pesar de no serlo en absoluto, ya que aunque no podamos acceder, por ejemplo, al nivel 15 sin haber completado el 14, estos no guardan ningún tipo de relación entre ellos. Cada uno representa (por lo menos en la forma del mapa) a un país, y en un rapto de originalidad (para lo que es el juego en general) en algunos aparecen monumentos o estructuras emblemáticas de cada uno (como en París la torre Eiffel), los cuales serán estructuras que podemos ocupar. Hablando de estructuras, éstas son una de las carencias más notables del juego, ya que existen muy pocas "clases" de ellas y todas son derivadas de casas que se construyen en forma genérica con el ícono: Build, con la única excepción de que podemos capturar y construir bases en los árboles, como punto intermedio de emboscada entre nuestro territorio y el del enemigo.



Otra de las rarezas del juego es que los bandos consisten en "pelados" y "peludos" la extraña razón de esto no la sabemos, pero creemos que alguna persona calva se tomo la situación muy a pecho, ya que tampoco es posible seleccionar a los "peludos".

Todos los niveles consisten en lo mismo, eliminar al enemigo, sin objetivos secundarios de ningún tipo, ni historia que enlace los niveles, ni siquiera en teoría, lo que hace que nos aburramos casi enseguida de empezar a jugar.

Lo que quizás lo haga durar un poco más en nuestros discos rígidos es la variedad de cosas para construir o atacar a los enemigos. Por ejemplo, si generamos un Laboratorio podemos recoger tanto la fauna que ronda por el escenario o algunas rocas y "dejarlas caer" sobre la estructura para generar la habilidad de desarrollar ciertas cosas. Con los conejos lograremos una fórmula para que la reproducción sea más veloz, o con una piedra, la forma de generar una lluvia de cascotes, muy efectiva a la hora de complicarle la vida al enemigo, rompiendo sus estructuras o aplastando a su gente.

En Skull Caps no existen los recursos, la "energía" necesaria se consigue teniendo "Baldies" del tipo de energía que estemos requiriendo para completar nuestros planes caminando por los prados.

Además los personajes poseen como habilidad extraordinaria, volar, por lo que pueden desplazarce (si es que todavía no podemos construir terreno) a terrenos enemigos para poner trampas o atacar estructuras.





En resumen

Skull Caps es un juego con un concepto bastante flojo, pero que hubiera sido más rescatable, con gráficos, sonido y tecnología acorde a los tiempos que corren, hoy por hoy, productos de este tipo se tornan inadmisibles para cualquier jugador, acostumbrado a las mieles que los buenos exponentes del género nos vienen brindando desde ya hace mucho tiempo.

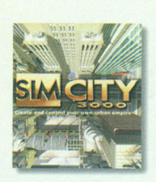
¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia que tendría que haber salido hace 2 años para poder competir.
LO QUE SI: La gran variedad de cosas (algunas muy ingeniosas) para desarrollar.
LO QUE NO: Los renders. La música (¡Es terrible!). Los gráficos. Desarrollo muy repetitivo. La interface.

35%

PROMEDIO
89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Maxis / Electronic Arts / Microbyte
Internet: www.simcity.com en castellano: www.simcity.com/spanish
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 154 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.



SimCity 3000

El alcalde está de vuelta, pero esta vez con más facha

Por Sebastián Di Nardo

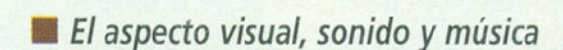
Maxis ha vuelto una vez más al juego que lo llevó a la consagración. La tercera entrega de SimCity nos vuelve a sorprender y toneladas de fanáticos lo convirtieron en oro antes de su salida. Maxis ha vuelto para darnos lo que pedíamos: ser nuevamente el alcalde de la ciudad.

Después del gran éxito producido por SimCity 2000, Maxis se tomó un descanso sabático, produciendo pequeños juegos de simulación para satisfacer a sus fanáticos, mientras se concentraban en su próximo producto, el ambicioso SimCity 3000.

Para nuestra sorpresa y la de todo el mundo, sus creadores se decidieron a intentar llegar a donde nadie lo había hecho antes. Participar de tal manera en la simulación, hasta el punto de sentir que caminamos por sus calles con un engine 3D. Aunque desgraciadamente, debido a sucesivos contratiempos y a la poca adaptación del nuevo entorno al estilo de juego, tuvieron que volver al código anterior. Esto los obligó a rehacer prácticamente todo, y a volver sobre sus pasos, esta falla en los calculos le costó a la compañía más de un año trabajo.

El haber vuelto al antiguo engine, los obligó a pulirlo para poder ofrecer al público algo distinto, y realmente, creo que lo lograron. No es una tarea fácil crear algo nuevo y lograr que siga a la altura de un clásico, y menos si ese clásico pertenece a la misma compañía y fue uno de los simuladores más famosos de la historia, el ya mencionado, SimCity 2000.





El aspecto visual, sonido y música

Si bien conserva básicamente la estructura de la versión anterior, sus creadores se ocuparon de agregar muchas cosas como para hacernos sentir parte de la ciudad.

Mediante la utilización del Direct3D se aseguraron una mayor compatibilidad con todas las tarjetas de video, y lograron que no solamente SimCity 3000 se vea bien sino que además diga en forma gráfica exactamente lo que queremos saber. ¿Cómo es esto? En esta versión al igual que las anteriores, podemos por medio de un zoom ampliar una zona en particular, pero la diferencia está en el nivel de detalle que nos ofrece el máximo acercamiento. Podemos ver a los autos circular por las calles, y los congestionamientos de tráfico en las esquinas. La gente pasea plácidamente por las calles y llevan a sus bebés en los cochecitos. Podemos escuchar el trinar de los pájaros, el paso del agua y a los niños jugando en los parques. Este es uno de los grandes secretos del SimCity 3000, nos muestra como está una zona con la fachada de sus edificios, el tráfico y la gente por las calles.

Por ejemplo si una zona no está muy bien valuada, los edificios que allí veremos serán muy similares a monoblocks, e incluso algunos de ellos parecerán derruidos y abandonados. Cuando una zona tiene problemas con la delincuencia, podemos ver a la gente pasar apresurada, y se escucharán ruidos de sirenas, y disparos de armas mezclados con gritos desesperados.

Cualquier decisión que tomemos, como alcaldes de la ciudad, será reflejada en la misma, y sus habitantes se ocuparán personalemente de demostrarnos su enojo. Por ejemplo, si bajamos el presupuesto para los sueldos de los bomberos, nuestros informantes nos dirán que el personal de dicho departamento ha comenzado una huelga, y para nuestra sorpresa, si nos acercamos al máximo al departemento de bomberos, veremos a la multitud frente a las puertas con pancartas, mientras escuchamos sus gritos de protesta. Todo, absolutamente todo se refleja gráficamente en la ciudad. En una ocasión por falta de fondos, no pude mantener las plantas de energía funcionado correctamente. Una de ellas era una planta nuclear, que estaba a sólo unos años de tener que salir de circulación. Un exceso de consumo de energía obligó a las plantas a funcionar superando sus capacidades, obviamente estallaron, y desgraciadamente la zona que las rodeaba quedo cubierta de desperdicios radiactivos. Aún hoy mientras escribo esta nota, habiendo pasado más de 200 años, ese terreno no se recuperó. Continúa con las marcas de área radiactiva, si hacemos un zoom podremos escuchar al pasar sobre el lugar, el sonido del contador geiger y descubriremos que nadie quiere vivir en esa



zona.

SimCity 3000 tiene una mayor cantidad de modelos de edificios, y mejor aún tenemos más de 70 disponibles que existen en la actualidad, y que pueden atraer turismo. Entre estos afamados edificios tenemos, el Empire State, las Twin Towers, el edificio de Capitol Records, la torre Eiffel y hasta la mismísima Estatua de la Libertad. Pero no se emocionen, sólo podemos poner 10 de ellos por ciudad.

SC3000 es visualmente más limpio y agradable a la vista, la música que acompaña al juego en todo momento es bonita y placentera. Todas estas condiciones lo hacen un lindo lugar para vivir.

Jugabilidad

Sim City 3000 se juega como siempre se jugó. Para todos los novatos que quieran intentar ser los nuevos alcaldes, tenemos 3 tipos de zonas: residencial, comercial e industrial.

Lo primero será colocar una zona residencial, una comercial, y una industrial. Estas serán abastecidas por una planta eléctrica y tubos de agua que provienen de torres o plantas purificadoras. La parte residencial, valdrá más y será felizmente habitada si está cerca de zonas comerciales. Lo contrario sucede si están cerca de las industrias, el smog y el tráfico provocará que la gente vaya a mejores lugares y el valor de la tierra bajará notablemente.

Nos manejamos por medio de un menú que contiene 5 botones que nos ayudarán a hacer y deshacer las cosas en la ciudad:

• ***Landscape:*** contiene opciones que se refieren al terreno en donde vamos a construir. Podemos elevar el terreno, bajarlo o nivelarlo.

• ***Zone:*** nos permite marcar las zonas residenciales, comerciales e industriales. Además si es necesario un puerto marítimo y un aeropuerto.

• ***Build Transportation:*** para colocar los caminos, autopistas y medios de transporte (colectivos, trenes, subtes y premetros).

• ***Build Utilities:*** para poner las plantas eléctricas, el cableado, las estructuras para el agua y las tuberías. También contiene recicladoras de basura.

• ***Civic/Special Buildings:*** contiene las opciones para jefaturas de policía, bomberos, salud y educación, edificios especiales (atracciones turísticas) y oportunidades para la ciudad. Esta última, es de vital importancia, porque a veces genera entradas extra de dinero para la ciudad. Luego tenemos un botón que contiene las opciones para controlar los desastres, podemos mediante el mismo enviar a la policía o a los bomberos al lugar del problema para controlarlo rápidamente.

Por último tenemos 3 botones que serán escenciales para el manejo económico de la ciudad.

• ***Meet:*** mediante el mismo podemos encontrarnos con nuestros asesores, que nos comunicarán las necesidades de la ciudad y los pedidos de los habitantes. Está en nosotros escucharlos y llevar a cabo sus pedidos o no. Un consejo: si tienen dinero obedezcan a los pedidos, gastan plata pero evitan futuros problemas.

• ***Adjust and Review:*** nos permite manejar los presupuestos destinados a cada organismo de la ciudad (policía, bomberos, reguladores de tránsito, hospitales y escuelas) y la aceptación de ordenanzas. También podemos controlar los ingresos y subir o bajar los impuestos a los habitantes, comerciantes e industriales.

• ***Change settings and exit:*** contiene las opciones para el juego y las funciones para salvar, cargar y salir del juego.

El secreto está en saber escuchar los consejos de nuestros asesores y saber cuando las peticiones deben ser aceptadas. La pérdida innecesaria de dinero es un factor determinante en la ciudad, y es muy importante que el ingreso anual sea positivo. Si sabemos administrarnos y escuchar a la gente nadie nos detendrá, ni a nosotros ni a nuestra ciudad.



Desastres

Los desastres naturales eran algo que no podía faltar en SimCity 3000. Justo cuando creemos que todo en la ciudad está bajo nuestro control, un incendio puede golpear nuestros bolsillos logrando que la ciudad vaya a la ruina. Es conveniente que recordemos tener buenos departamentos de bomberos y policía, nunca se sabe cuando vamos a necesitar de su ayuda.

Algunos de los desastres que forman parte de SC3000 son: Incendios, Terremotos, Tornados, Meteoritos y Ovnis. Estén atentos a cualquier desastre, detenerlos a tiempo significa un menor gasto de dinero.

En conclusión

A pesar de que el tiempo y la tecnología no estuvieron a favor de Maxis, y lo que sería un nuevo juego con un engine revolucionario, terminó siendo una pulidísima nueva edición de su versión 2000. De todas maneras, es entretenido, limpio, claro y fácil de aprender. Contiene la suficiente cantidad de cambios y mejoras como para satisfacer a los fanáticos y tenerlos durante horas frente a sus monitores (entre los que me incluyo).

La música es hermosa, y el nivel de detalle nos hace pasar horas mirando de cerca a los habitantes sin siquiera estar jugando.

Es muy entretenido para saber como se maneja una ciudad y la cantidad de cosas que hay que atender. Pero la pregunta del millón es ¿Vale la pena comprarlo?

Definitivamente, sí, muchísimo. Aúnque las simulaciones de este tipo no te interesen, es una excelente alternativa para refrescar la cabeza. Lo dice un fanático de los arcades 3D como yo, no tenerlo es un pecado.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva versión del adoradísimo SimCity.
LO QUE SI: La calidad gráfica. El nivel de detalle. Los modelos de los edificios. La interface. La música.
LO QUE NO: Todavía no incluyeron factores climáticos, ni la diferencia entre día y noche.

89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *DID / Infogrames*
Internet: *www.did.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Wargasm

Las guerras del futuro se definen en la web

Por Martín Varsano

DID es una empresa mundialmente reconocida por sus simuladores, que son casi en su totalidad de una calidad indiscutible. Basta sólo citar ejemplos como el EF2000, el TFX y el recientemente lanzado Total Air War, para descubrir por qué esta compañía inglesa cuenta con tanto prestigio en el terreno de los simuladores.

Bueno, parece que ahora les llega el momento de incursionar en nuevos terrenos, como ocurre con su nuevo producto, el Wargasm, una original (pero no muy bien lograda) mezcla de un juego estratégico y un furioso arcade.

Un proyecto ambicioso

El querer abarcar muchos géneros de manera simultánea no es una tarea fácil. En muchos casos, y con viento a favor, podemos ver maravillas como el Battlezone, que tienen una química casi perfecta, en donde los elementos se integran magistralmente, dándonos un producto de un altísimo nivel. Lamentablemente éste no es el caso del Wargasm, que tiene algunas fallas importantes, que hacen que el juego no esté a la altura de la calidad a la que nos tiene acostumbrados DID.

La historia del Wargasm está ubicada en un futuro no muy lejano (el año 2025, para ser exactos), en una Tierra en donde los conflictos entre países no se resuelven en cruentas batallas, sino en una red muy similar a Internet, pero dedicada a zanjar las diferencias entre países en un entorno bélico virtual, conocido como la WWWW (World Wide War Web). Así que en vez de estar mandando inocentes muchachitos a una batalla, los pleitos se manejan enviando tropas virtuales para aplastar a nuestros enemigos (léase países con ideas expansionistas) sin derramar una gota de sangre, o derrochar recursos naturales. Todo un ejemplo de pulcritud.

El Wargasm tiene varios modos de juego. Para comenzar, nombraremos al más importante, War Web, en donde encontraremos 30 escenarios en 7 regiones diferentes, que representan a la Tierra. El fín de este modo es, por supuesto, dominar el mundo; luego encontramos el modo de Acción Instantánea, con seis misiones diferentes en las cuales habrá que destruir una cantidad predeterminada de objetivos contra el reloj; también existe un modo para varios jugadores, pero que sólo se limita a encuentros deathmatch, que lamentablemente no aprovechan el manejo de las tropas; y por último tenemos un modo de entrenamiento, para poder habituarnos a los controles del juego y de nuestras unidades, que pueden ser: Infantería (los soldados virtuales), tanques y helicópteros. Y ya que estamos hablando del control, hay que tener en cuenta que el Wargasm tiene 5 seteos de configuraciones de los controles, sin opción a realizar modificaciones posteriores. Y la presencia del mouse (algo que hubiera sido muy útil en el manejo de la infantería) es nula, ya que sólo hay opciones para el joystick y el teclado. Yo personalmente recomiendo tener un joystick con rudder o giros laterales, como la línea Sidewinder de Microsoft.

Como mencionábamos anteriormente, una de las fallas más importantes del Wargasm es que la mezcla de los géneros no esta muy bien implementada, y la parte de la sociedad que más sufre es sin duda la estratégica, ya que el manejo de las tropas en el mapa (para acceder al mismo hay que salir de la acción, algo muchas veces frustrante) es bastante confuso y poco desarrollado. Hubiera sido mucho más inteligente tener la opción de darle órdenes más complejas a nuestras tropas, como patrullar ciertas zonas, ya que por otro lado poder completar una misión es una tarea bastante complicada, para la cual hay que tener una gran puntería y rapidez de reflejos para anticipar nuestras acciones y los movimientos del enemigo.



Ahora viene lo bueno, ya que no todo es malo en este Wargasm. Para comenzar, los gráficos son lo mejor del paquete. El nuevo engine de DID hace maravillas en los efectos de luces, y el comportamiento de los vehículos en el terreno es espectacular. Si a esto le sumamos los impecables efectos de sonido y la fabulosa música clásica que se puede escuchar mientras recorremos los escenarios, nos da una ecuación perfecta que no hace otra cosa que rizarnos los pelos de la nuca cuando nos encontramos en el medio de combate.

No dudo que si el manejo de las unidades hubiera estado mejor implementado, y la dificultad del juego no fuera tan elevada, Wargasm hubiera llevado un puntaje que lo hubiera acercado al Premio Xtreme. De todas formas es el primer intento de DID en este campo, y por lo que sabemos de la compañía, podemos estar seguros que van por el buen camino para poder disfrutar, en un futuro no muy lejano, del juego que debería haber sido el Wargasm.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

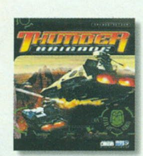
QUE TIENE: Un enfoque distinto de los simuladores de guerra.
LO QUE SI: Los gráficos. El sonido. La música. La física de los vehículos.
LO QUE NO: El manejo de las tropas. La dificultad. La configuración de los controles.

75%



Converti tu PC en una máquina arcade
Establece nuevos records y suma muertes en las 12 pistas más rapidas de la tierra y más alla.
Escoge entre 12 máquinas de combate y velocidad preparadas para la destrucción!
Haz saltos y acrobacias a más de 60 cuadros por segundo de aceleración 3d y aterriza con efectos mejorados de force feedback para colisiones y combate!
Corre completamente cargado para el combate con más de 10 escudos y armas futuristicas.
"...el arcade de carreras y combate visualmente más impresionante..."
adrenaline vault
DETHKARZ™
www.melbournehouse.com/dethkarz
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención al Usuario
tel.: 4553-7666 • e-mail:soporte@microbyte.com.ar
Melbourne House
PC CD ROM
Dethkarz © 1998 Beam International. Dethkarz es una marca registrada de Beam International. Melbourne House es una marca registrada de Beam International. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Blue Moon / I-Magic Games*
Internet: *www.imagicgames.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 120 MB libres en el disco rígido, placa de video con 4 MB, Windows 95/98.*



Thunder Brigade

Parece ser que en Blue Moon, no han tomado en cuenta que si ya nadie usa "Voxel Technology" por algo debe ser...

Por Santiago Videla

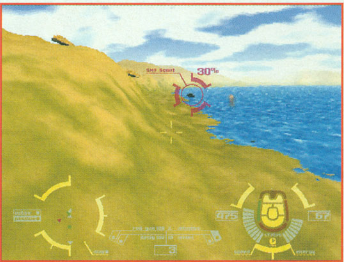
De seguro muchos de ustedes se estarán preguntando ¿qué es eso del "Voxel Technology"? bueno, para empezar, el término "Voxel" más precisamente significa "Volume Pixel" (Píxels con Volumen), esta tecnología fue usada por primera vez por un título que probablemente los más "ancianos" de ustedes deben recordar, me refiero al Comanche, que allá por 1993 (todavía época de las 386) dejó con la boca abierta a todo el mundo por ser algo que nunca antes se había visto.

De vuelta en 1999, hoy por hoy los engines que utilizan Voxels están cada vez más cerca de ser considerados obsoletos, porque el principal problemita que tiene esta tecnología, es que no es compatible con la aceleración por hardware o sea nada de 3Dfx, además, si tenemos en cuenta que la mayoría de los engines 3D que se usan ahora logran una calidad y una definición muy superior, creo que no hay mucho más que agregar.

De todos modos no hay que echarle la culpa de todo a los pobres "Voxels" ya que los problemas que tiene Thunder Brigade también pasan por lo discreto de sus diseños, sin ir más lejos recuerden que el Delta Force también usó la misma tecnología y sin embargo era muy divertido, sobre todo en Multiplayer.

El juego

Thunder Brigade es un arcade 3D con un estilo futurista muy similar al de la serie Uprising, salvo que en este juego no producimos unidades o construimos bases, aquí tendremos que cumplir una serie de misiones bastantes repetitivas en las que los objetivos serán los de siempre (escoltar, destruir y proteger) y por lo general tendrán una estructura bastante lineal y predecible.



Como elemento adicional, estaremos acompañados por los demás miembros de nuestro batallón que de vez en cuando nos ayudarán a salir de situaciones comprometidas (algo así como un Wing Commander pero en tierra) cosa que ayuda a levantar un poco el nivel de esta producción, pero en mi opinión no lo suficiente.

Los gráficos

En este aspecto, la calidad de Thunder Brigade es un tanto dispareja así que mejor vamos por partes.

En lo que se refiere a los escenarios, en general todos ellos son bastante buenos y sin duda se nota que como siempre, la especialidad de los engines que usan Voxel Technology precisamente son los terrenos montañosos, ya que gracias a lo irregular de sus formas se puede disimular muy bien cualquier imperfección.



Ahora bien, con respecto a los vehículos la cosa ya no va tan bien, porque lo primero que se puede percibir es que la mayoría de los tanques que veremos en el juego tiene un diseño bastante simple y por lo único que llaman la atención (por lo menos en mi caso) es porque muchos de ellos tienen formas extremadamente parecidas a las de un zapato.

Además, el resultado de los famosos Voxels sobre los distintos modelos que veremos en el juego, no dá formas bastante pixeladas que pierden su nitidez a medida que se alejan.

Por el lado de los efectos, éste tal vez sea el aspecto más potable de Thunder Brigade ya que los humos, y particularmente las explosiones tienen una gran espectacularidad y en gran medida sirven para tapar un poco lo pobre del diseño de los tanques.

En pocas palabras

Creo que no me hace falta decirles que nos encontramos ante una producción de clase B, que si hubiera utilizado un engine que esté a la altura de los tiempos que corren tal vez podría haber resultado un poco mejor.

En lo que a mí respecta, Thunder Brigade tiene serios problemas en cuanto a su diseño y en general su calidad gráfica no es demasiado alentadora, así que si por casualidad se estaban pensando hacerlo parte de su colección, asegúrense de que este en oferta, de lo contrario ni lo intenten.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D de tanques con un aspecto similar a los Uprising.
LO QUE SI: Los efectos especiales.
LO QUE NO: Gráficos pixelados. Los modelos de los vehículos. El sonido.

48%

Pro Pinball: Big Race USA



Una simulación de pinball, colorida y profesional que nada tiene que envidiarle a los equipos en los que está basada



Por Maximiliano Peñalver

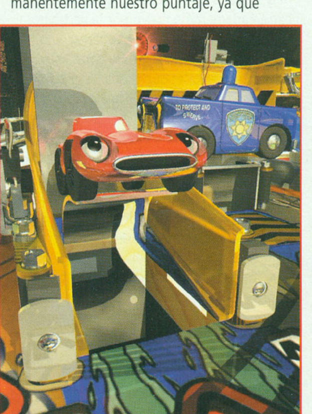
De los creadores de Pro Pinball: Time Shock, nos llega un estilo de pinball, menos lúgubre y mucho más divertido, que convierte a Big Race USA - por el profesionalismo y dedicación invertido en su creación- ,en la mejor simulación de pinball que alguna vez arribara a las pantallas de nuestra PC, veamos por qué...

La temática general, consiste en recorrer a bordo de un taxi (del que somos su chofer) las calles, en las que podremos transportar a diversos pasajeros hasta ciertas ciudades como San Francisco o New York, mientras participamos en ciertos mini-juegos para conseguir el tan ansiado High-Score, traducido en una jugosa suma de dinero.

El juego está pensado para atraer a todo tipo de jugadores, tanto por su impecable diseño como por su inmensa variedad de opciones (entre las que se encuentra el Multiplayer), las que nos permiten alterar absolutamente todos los parámetros del juego, desde la inercia de la tabla, pasando por la potencia con que los flippers le pegan a la bola, hasta el estado en que se encuentran los mecanismos, en un intento por imitar esos equipos descuidados en los que algunos componentes fallan o directamente no funcionan. También podemos editar la cantidad de bonus que otorga cada objetivo y la dificultad de los juegos del tablero electrónico.

La física aplicada a la bola es realista al máximo y no sólo se limita a calcular exactamente la velocidad a la que se desplaza por el tablero según su inclinación, sino que según cómo le peguemos, girará sobre sí misma, rotando. Además, gracias al efecto de "cromado" que tiene aplicado, se refleja todo lo que pasa por su alrededor, dando por resultado un realismo sencillamente espectacular, este es aún mayor cuando hay más de una en juego (¡hasta un máximo de 10!), todo sin perder cuadros de animación, ni una caída de velocidad en el desarrollo del juego, salvo que estemos en un modo gráfico de 1600x1200 en 16 millones de colores, y nuestro equipo alcance únicamente los requerimientos mínimos.

Una mención aparte merece el tablero electrónico, donde podemos checkear permanentemente nuestro puntaje, ya que además se utiliza como medio para participar de mini-juegos sumamente adictivos y variados.



Gracias a ciertos detalles como el recorrer 16 ciudades con varios objetivos y que podamos "upgradear" nuestro coche, realmente no nos sentimos como si únicamente nos tuviéramos que preocupar por que la bola no pase de largo entre nuestros flippers, lo que le da un "sentido" a todos los objetivos a cumplir y más ganas de seguir jugando.

El juego posee altas resoluciones, pero obviamente necesitaremos de una excelente placa de video para disfrutarlo, aunque en honor a la verdad, ya en 640x480 Big Race USA posee una calidad gráfica sorprendente.

El modo Multiplayer es extremadamente divertido, ya que no sólo podremos jugarlo de a dos en una misma máquina, en el modo clásico, sino que podremos patear traseros en tiempo real, intentando generar más dinero que nuestro oponente de turno, vía Lan o Internet, realmente un gran detalle, en un juego que verdaderamente no lo necesitaba para destacarse por sobre la competencia. ¡Bien por Cunning Development!

Pro Pinball: Big Race USA es la mejor simulación de pinball creada hasta la fecha, y aunque parezca un chiste, solo algunos "pinballs" reales lo superan en calidad y en el pulido de todos sus detalles. Sin lugar a dudas, estamos ante un juego de compra imprescindible para los fanáticos del género, pero si nos ponemos a pensar en su precio ($29,90) es prácticamente recomendable para cualquiera que tenga ganas de pasar un rato entretenido en solitario o derrotando a sus futuros "ex" amigos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Sencillamente el mejor pinball al día de la fecha.
LO QUE SI: Si te gustan los pinballs... ¡Todo!
LO QUE NO: El lanzamiento de la bola es automático, en vez del sistema con "resorte".

96%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Melbourne House / Microbyte
Internet: www.melbournehouse.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 6x, Windows 95/98, 50 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D.

Dethkarz

Seguramente no será el juego más original del año, pero cuando algo está bien hecho siempre se hace notar



Por Santiago Videla

Pese a la cantidad de juegos de carreras que están saliendo últimamente, muchos de ellos de gran calidad y con una enorme variedad de opciones, la compañía Melbourne House nos demuestra que con una idea muy simple se puede lograr un juego increiblemente adictivo, sobre todo si tenemos en cuenta que en Dethkarz no se pueden configurar los aspectos técnicos de los autos, ni agregarles otros componentes que no sean los que ya traen, aquí sólo basta con correr rápido y apuntar bien.

Simple pero entretenido

En Dethkarz todo tiene un estilo más bien futurista con una ambientación bastante parecida a la de juegos como Wipeout, pero con autos en lugar de naves.

Aquí vamos a poder elegir entre un total de 4 autos con 3 variantes con distinto chasis y diferentes prestaciones cada uno, al principio solamente los 4 modelos básicos estarán habilitados y el resto irá apareciendo a medida que logremos conseguir el puntaje necesario para clasificar en las distintas modalidades del campeonato.

A su vez los autos estarán divididos en cuatro categorías y la diferencia entre cada una de ellas será la forma en la que la resistencia del blindaje, la potencia de las armas, la velocidad y la maniobrabilidad están balanceadas.

Con respecto a las pistas, al principio habrá cuatro escenarios principales con un recorrido cada uno, pero al igual que como sucede con los autos ocultos, cuando logremos pasar de categoría se nos habilitará un nuevo tramo en cada escenario llegando así a un total de 12 pistas.

Una vez que comencemos a jugar, lo único que podremos elegir además de nuestro coche y la pista (si es que no participamos en un campeonato) es el tipo de transmisión (automática o manual, como siempre) y la clase de arma que vamos a usar (sólo son dos y se parecen bastante).

En un principio estas opciones pueden llegar a parecerles pocas, pero recuerden que esto es un arcade y a pesar de que podemos ver la acción desde dentro de la cabina, está lejos de ser un simulador, pero eso no es muy importante porque Dethkarz resulta extremadamente adictivo por la vertiginosa acción que tiene en todo momento.

Un detalle que va a ser muy importante tenerlo presente es que todos los circuitos de este juego están bastante elevados del nivel del suelo, pero lo más importante es que la gran mayoría de los tramos de cada pista carece por completo de barreras o topes para evitar que caigamos, especialmente las curvas y por ese motivo habrá que tener una gran coordinación y como si esto fuera poco, también va a ser necesario que tengamos precisión al disparar, porque es muy probable que cuando escalemos posiciones rápidamente, nuestros competidores nos quieran vaciar el cargador en el traste.

Otra cosa a la que tendremos que estar muy atentos es a nuestra energía ya que si nos destruyen, la carrera se terminó, por eso a veces es mejor echarse un clavado por el costado de la pista y perder un par de lugares, que volar en mil pedazos, igualmente en cada recorrido podremos agarrar una serie de "Power Ups" que nos darán armas especiales, escudos y algunos de ellos repararán nuestros daños.

Visualmente una joyita

Dethkarz tiene gráficos con un sorprendente nivel de detalle y un excelente diseño que sin duda son el punto más fuerte del juego, sobre todo el de las pistas, además todo esto está acompañado por una variada gama de efectos especiales que son de primer nivel.

Obviamente y como la gran mayoría de los juegos de hoy en día, para jugar a este juego como corresponde es necesario tener una placa aceleradora 3D y con este tipo de hardware suele funcionar muy bien, incluso en máquinas no demasiado rápidas.

Para terminar

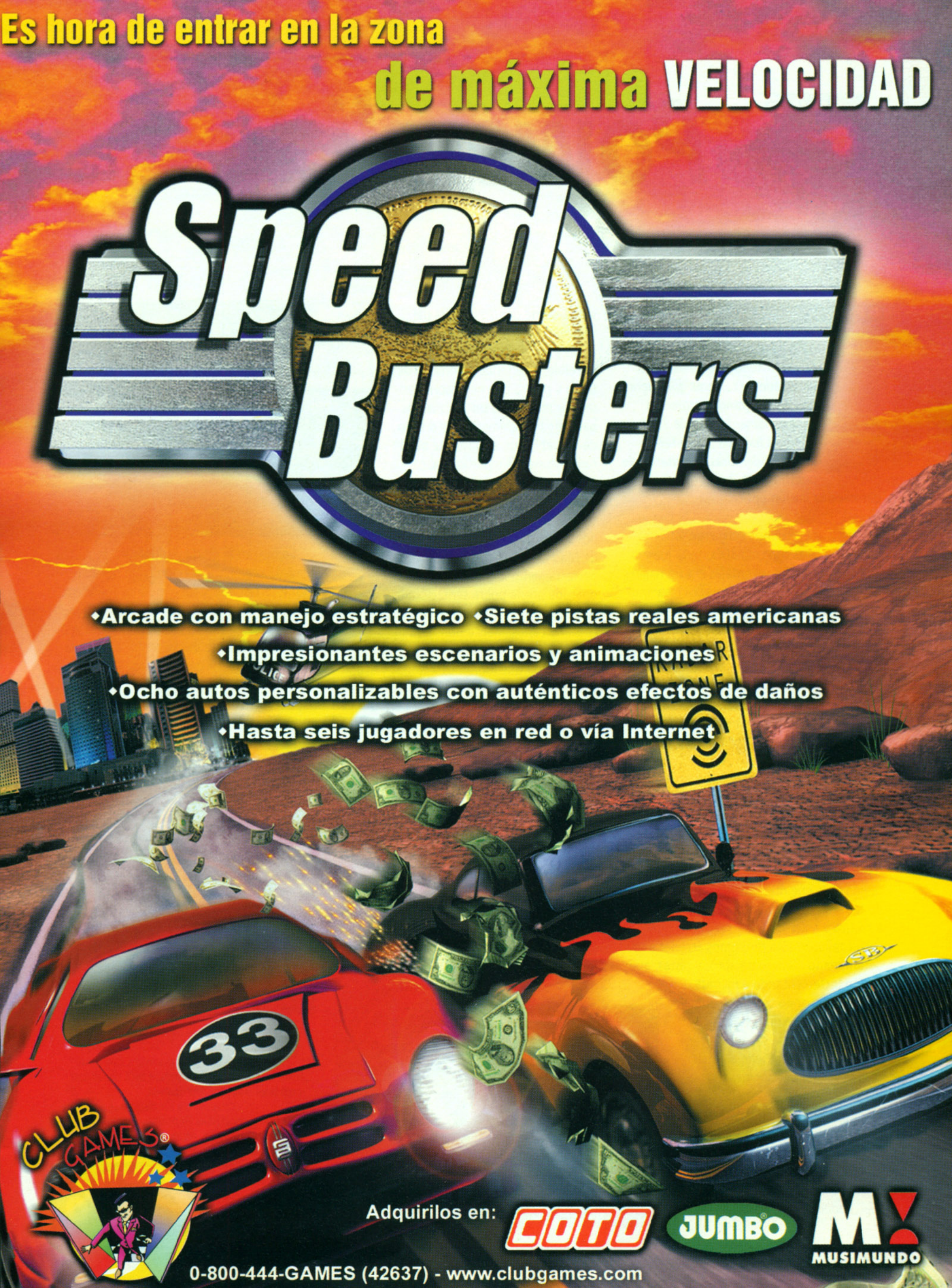
Tal y como dije al principio, estamos ante un juego que si bien no es un sofisticado simulador, resulta sumamente atrapante y entretenido.

Gracias a la espectacularidad de sus gráficos, Dethkarz está muy por encima de muchos otros juegos de esta categoría que tal vez tengan un mayor nivel de realismo, pero que no resultan tan divertidos, por eso les sugiero que si están buscando un buen juego de carreras y no les interesa tanto que todo lo que vean sea un calco de la realidad, acá tienen una muy buena alternativa y de paso se van a poder c#/*! a tiros un rato.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

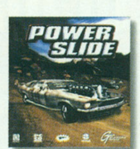
QUE TIENE: Un excelente arcade de autos futurista.
LO QUE SI: Los gráficos y sus efectos. La jugabilidad.
LO QUE NO: La cantidad de autos que tenemos al principio. No tiene mucha variedad de fondos.

81%



Es hora de entrar en la zona
de máxima VELOCIDAD
Speed Busters
•Arcade con manejo estratégico •Siete pistas reales americanas
•Impresionantes escenarios y animaciones
•Ocho autos personalizables con auténticos efectos de daños
•Hasta seis jugadores en red o vía Internet
33
CLUB GAMES®
Adquirilos en:
COTO
JUMBO
MUSIMUNDO
0-800-444-GAMES (42637) - www.clubgames.com

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Rat Bag / GT Interactive / Edusoft*
Internet: *www.gtinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Powerslide

Acción y vértigo sobre cuatro ruedas. Una extraña mezcla entre Monster Truck Madness y las películas de Mad Max

Por Sebastian Di Nardo

Desde hace ya dos años sabemos de la existencia de Powerslide, un arcade de carreras que fuera una de las grandes promesas para el flamante chip de 3Dfx. Como es habitual, las interminables demoras lo quitaron de nuestra vista, hasta hacerlo parecer una ilusión óptica.

Hace 2 años, cuando surgieron las primeras placas con chip 3Dfx, cada juego que aprovechaba sus ventajas era un hallazgo. Este era el caso de una maravillosa promesa llamada Powerslide.

Pero desgraciadamente lo que iba a ser un acontecimiento gráfico, se transformó en un arcade más a causa de las demoras y los manoseos que lo separaron de las ansiosas manos de los jugadores. Cuando la versión final llegó a nuestras manos, no había nada que no hubiésemos visto en otros productos del mismo género.

Básicamente Powerslide es un arcade de carreras, que nos brinda la posibilidad de correr solos o en modo multiplayer.

Si elegimos la primera opción, podemos correr en una pista a nuestra elección, o participar de un torneo. Obviamente esta última es la que más satisfacciónes o dolores de cabeza nos da, pero también la más atractiva y adictiva.

Al comienzo sólo podremos acceder a un determinado numero de autos y pistas, que se irán incrementando a medida que vayamos ganando torneos y aumentando el nivel de dificultad.

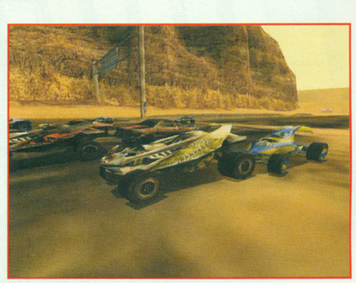
Si bien estamos ante un simple arcade, Powerslide tiene algunas cosas que lo despegan del resto.

Cada una de las pantallas del menú fue cuidadosamente diseñada haciendo uso de excelentes ilustraciones, creando una personalidad para cada conductor. Pero sin duda lo más interesante es la calidad visual. Podemos optar por distintas vistas, desde dentro o fuera del vehículo. El nivel de detalle de los autos y las pistas es realmente increíble, escenarios desérticos, de tierra y piedra que nos hacen pensar por momentos que formamos parte de una animación. El diseño de los vehículos, es bastante particular, Mustangs modificados, camionetas y buggies corroídos por el óxido, nos hacen olvidar que todo es un juego y por momentos nos sentimos parte de una película de Mad Max. La sensación de velocidad fue perfectamente lograda, pero a veces se ve opacada por la pobre sensación de física. Nuestro auto nunca se abolla ni se daña al chocar y curiosamente nunca quedamos cabeza abajo al volcar.

A medida que logramos victorias y avanzamos en el nivel de dificultad, la cantidad de carreras que debemos correr para terminar un torneo va aumentando y tenemos la posibilidad de accionar trampas para tomar ventaja de nuestros contrincantes. Desafortuanadamente si salimos de un torneo a la mitad no tenemos la posibilidad de grabar nuestra partida, obligándonos a empezar de nuevo cuando querramos continuarla.

El sonido es acertado, sin diferencias con el resto de los juegos de carrera, pero la música es maravillosa. No solamente nos hace sentir parte de una carrera cinematográfica, sino que nos hace sentir que no debemos soltar el acelerador.





En cuanto al modo multiplayer, es simple, fácil de usar y nos permite crear partidas por internet, red local o módem a módem. Todas las carreras son totalmente configurables dejándonos usar todas las pistas y vehículos disponibles, asi como también la posibilidad de utilizar trampas.

En conclusión

Powerslide podría haber sido el mejor, pero el tiempo no jugó a su favor y sus desarrolladores no lo mejoraron lo suficiente como para justificar los 2 años de espera.

Si sos un fanático de los fierros y la velocidad, si lo único que te gusta es correr y hacer que los demás muerdan el polvo, definitivamente no podés perderte Powerslide. Si sos un jugador ocasional y te gustan sólo los mejores juegos de carrera, Need for Speed III sigue siendo el rey de los caminos.

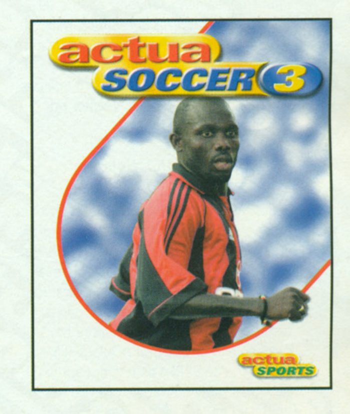
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de carreras post apocalíptico.
LO QUE SI: Los gráficos, el sonido, una excelente banda musical, interface fácil de utilizar y un buen soporte multiplayer.
LO QUE NO: Después de un tiempo se torna aburrido y repetitivo. Imposibilidad de salvar a mitad de un torneo. Algunos bugs que se solucionan bajando un patch de internet y que por cierto es muy pesado.

75%

NO fue lo suficientemente rápido.

Serás lo suficientemente rápido?





Servicio de Atención Al Usuario:

Tel.: 4553-7666 - soporte@microbyte.com.ar



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Illusions / GT Interactive*
Internet: *www.gtinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido y de video compatibles con DirectX, Windows 95/98.*



Beavis & Butthead Do U

Si te lo compraste, como dirían Beavis & Butthead: ¡Change It!



Por Maximiliano Peñalver

Una aventura gráfica de Beavis & Butthead... ¿Qué puede salir mal? Personajes conocidos, una cantidad de chistes por delante y la posibilidad de conseguir al público fanático con un mínimo de esmero. Después de todo estamos en una época en la que este tipo de juego escasea y que únicamente Grim Fandango pudo saciar, aunque momentáneamente, el voraz apetito de todos los aventureros argentinos. Han pasado algunos meses y finalmente hizo su aparición Do U, una aventura que realmente prometía mucho más, pero que por regla general, decepciona. Veamos por qué...

¿Argumento? Huh-Huh-Huh

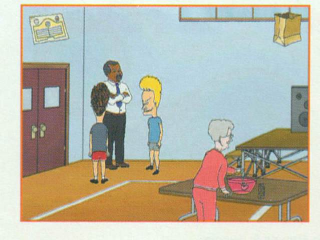
Realmente no nos sorprendió en absoluto al ver que el argumento de esta aventura era prácticamente inexistente. Después de todo está orientada a los fanáticos de la serie, y ésta, como sabemos no se destaca precisamente en este apartado. Todo es bien sencillo, casi toda la aventura transcurre en el Highland State College (La secundaria de B&B) y deberemos aprobar siete materias y un trabajo práctico (¡En un día!) para poder salir del colegio e intentar ingresar en una fiesta en la que nuestros amigos tratarán de conseguir chicas. ¿Cómo? Es una cosa que tendrían que preguntarle a Charly García porque la verdad que con lo torpes que son es una tarea casi imposible.

El juego

Estamos prácticamente ante un juego que no tiene interface, y aunque por ejemplo Grim Fandango intentó algo diferente, en este caso no está bien aplicada. Sólo disponemos de un cursor, que cuando se posa sobre un objeto o persona con el que podamos interactuar, presentará dos íconos. Con uno podremos ver o examinar y con el otro usar/hablar, esto es todo señoras y señores, más un inventario y listo. Entre los personajes principales, encontraremos a algunos viejos conocidos por los seguidores de la serie, como Mr.Van Driessen - el profesor hippie -,o al correcto (pero un poco tontito) de Stuart. No sabemos bien el por qué, pero en el gimnasio no está el profesor Buzzcut y tampoco tenemos la oportunidad de martirizar al Sr. Anderson.

El desarrollo es realmente muy poco imaginativo y el nivel de dificultad hace que hasta los más novatos en esto de las aventuras lo terminen en un tiempo de juego muy corto; además los gráficos, por más que nos quieran hacer creer que poseen esta calidad para seguir el espíritu de la serie, son imperdonables, y en algunas secuencias hasta podríamos decir que las animaciones tienen menos cuadros que la versión de la tele, así que ya se imaginan lo que les espera.

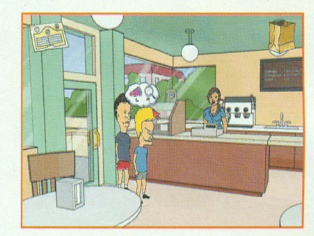
Las voces fueron grabadas por el creador de la serie, pero por un lapsus de programación inexplicable se "olvidaron" de habilitar una opción en la que podamos ver el texto y escuchar la voz simultáneamente.



Como se podrán imaginar, jugar sin escuchar las voces le quita el 90% de la poca gracia que de por sí causa el juego, y si carecemos del texto, aunque también está en inglés, hace que muchas frases se nos pasen por alto, y ni hablar si no dominamos el idioma. Además y pese a todo, las voces están como "entrecortadas" y son en extremo repetitivas.

En resumen

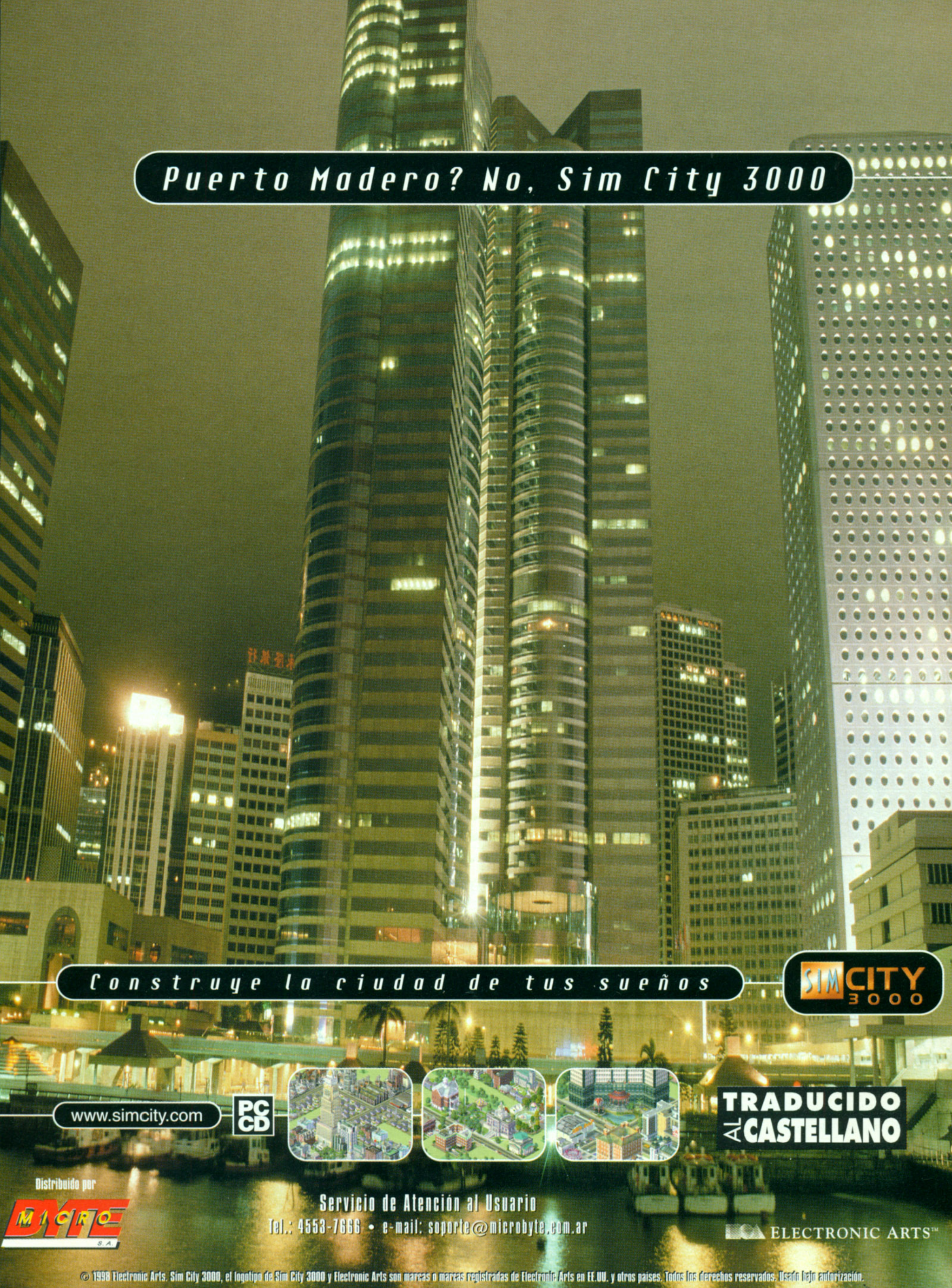
Después del mal trago de Bunghole in One, GT Interactive insiste en un nuevo intento por generar dividendos mediante la lucrativa licencia, que sin duda son Beavis & Butthead, pero por desgracia la gente de Illusions (los mismos que desarrollaron el Bunghole in One) se olvidaron de incorporar un buen argumento, o al menos un desarrollo acorde a la trayectoria de los personajes, incluso la escena arcade final esta totalmente fuera de lugar. En pocas palabras, ni siquiera es recomendable para los ultra fanáticos, en cuyo caso en vez de Do U es preferible que busquen en la góndola de las ofertas al viejo y querido Virtual Stupidity, una aventura sin dudas, mucho mejor que ésta.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

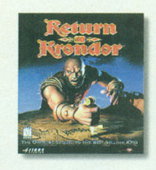
QUE TIENE: Una aventura en el colegio de Beavis & Butthead.
LO QUE SI: La voz original del creador (aunque desaprovechada).
LO QUE NO: Prácticamente todo lo demás.

50%


Puerto Madero? No, Sim City 3000
Construye la ciudad de tus sueños
SIM CITY 3000
www.simcity.com
PC CD
TRADUCIDO AL CASTELLANO
Distribuido por
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar
ELECTRONIC ARTS™
© 1998 Electronic Arts. Sim City 3000, el logotipo de Sim City 3000 y Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en EE.UU. y otros países. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

PROMEDIO **72%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *PyroTechnix / Sierra*
Internet: *www.sierra.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 24 MB RAM, CD-ROM 4X, 250 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



Return to Krondor

Un nuevo RPG ambientado en la obra de Raymond E. Feist

Por Durgan A. Nallar

En 1993, la dupla Dinamix/Sierra nos reveló uno de los mejores juegos de rol que honraran nuestros rígidos. Ambientado en el mundo de Sword & Sorcery creado por el autor californiano Raymond E. Feist, Betrayal at Krondor nos permitió explorar la enigmática Midkemia a través de una historia por demás interesante y con total libertad de acción, dos características capaces de fascinar a la comunidad rolera. En 1997 nos llegó una continuación, Betrayal in Antara, muy similar en estilo aunque no en calidad. Ahora volvemos al reino de Krondor pero con un juego totalmente diferente a los anteriores.

Return to Krondor es un juego considerablemente más breve y lineal de lo que muchos de los seguidores de la serie hubie-

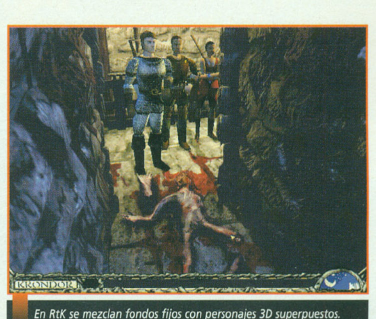


ran esperado. Mientras Betrayal at Krondor nos permitía recorrer un vasto mundo completo con lugares y personajes memorables, y teníamos la posibilidad de realizar a voluntad numerosas tareas que se apartaban del objetivo principal de la historia, enfatizando de ese modo la sensación de libertad tan reclamada en los juegos de rol, Return to Krondor es más restrictivo en este sentido y mucho más parecido en diseño a las aventuras gráficas, en las que, como sabemos, a menudo existe un solo camino que recorrer en pos de resolver el problema planteado en el argumento.

Lágrima de los dioses

De todas maneras, si lo juzgamos por sus propios méritos, RtK es un buen juego de rol, donde el hecho de existir un sendero argumental sin ramificaciones que explorar no llega a eclipsar lo que sin duda es una historia potente y entretenida. Jugarlo es como participar en la escritura de una de las obras de Feist (que hasta ahora estuvo cuatro veces en la lista de Best Sellers del New York Times gracias a sus novelas ricas en imaginación y estilo); RtK se divide en capítulos, como un libro, ambientados en sectores por lo general poco extensos de Krondor, en una sola habitación, por ejemplo, o en las afueras de la ciudad. Poco se puede hacer para alejarse de la línea trazada por el argumento, más que recorrer ciertos lugares con el fin de enfrentarnos con bandidos humanos o, en una escala mucho menor, con bestias y monstruos, todos generados al azar. Y esto no se puede hacer en todos los capítulos. Sin embargo, es muy difícil resistirse a la tentación de seguir en la dirección obligatoria una vez que se le tomó el gusto al argumento, el cual, sin duda, es el mayor atractivo del juego.

El objeto principal del RtK es recuperar un artefacto de inmenso poder llamado Tear of the Gods (Lágrima de los Dioses), luego de que fuera involuntariamente arrojado a las profundidades del océano por un corsario de nombre Bear. La excelente animación que da principio al juego muestra el momento en que los barcos piratas abordan la embarcación donde viaja el artefacto divino. Bear ha sembrado destrucción alrededor del mundo de Midkemia y pretende conseguir el poder necesario para dominarlo por completo. Pero algo sale mal y la embarcación se hunde llevándose la joya al abismo. Cuando vean esta escena, bajen el volumen del equipo porque Bear pega un grito infernal.

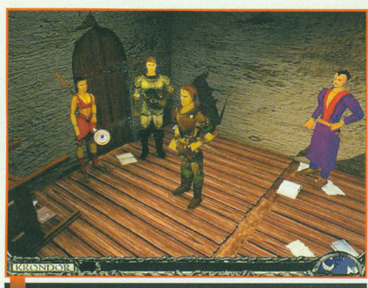


En RtK se mezclan fondos fijos con personajes 3D superpuestos.

Ser o no ser

Una característica importante de cualquier RPG es la creación del personaje que hemos de guiar. En Betrayal y en Return to Krondor esa posibilidad no existe debido a la necesidad de ajustarse al argumento. Comenzamos con un personaje predefinido que ya cuenta con su propio nombre, personalidad, habilidades y profesión; y a medida que sumamos horas de juego se irán incorporando otros también predefinidos. Todos ellos, afortunadamente, son susceptibles de recibir mejoras, tanto sea adquiriendo mayor experiencia -lo cual permite subir de nivel para obtener ciertos beneficios, más puntos de vida y habilidades especiales- como equipándolos con mejores armas, escudos y objetos de poder o hechizos, en el caso de los magos y sacerdotes. A lo largo de la historia formaremos




El engine admite Direct3D, pero por software se ve casi idéntico.

un grupo bastante heterogéneo: un ladrón reformado, una hermosa hechicera negra, un guardián de la corte retirado, un sacerdote con el don de sanar heridas y, finalmente, un misterioso humano con ciertos poderes mágicos. Cada uno de ellos conserva una vida oculta que se irá develando en el curso de la historia, afianzándola aún más. Las voces de los personajes están estupendamente actuadas, mucho mejor que en la mayoría de los entretenimientos de este tipo, pero es necesario advertir que el juego revisado carece de subtítulos y, al estar en inglés, es necesario tener un perfecto dominio del idioma si se quiere disfrutar a pleno. Hasta ahora no hay noticias de que Sierra planee publicarlo en castellano en nuestro país, por lo que algunos habrán de esperar o bien inclinarse por otros productos.

Llama la atención que la mayoría de los enemigos que enfrentaremos son humanos, más o menos poderosos, pero hombres y mujeres al fin. Por lo general los RPG están superpoblados con toda una fauna de bestias fantásticas y animales salvajes; no en este caso, lo cual podría tener dos significados: que PyroTechnix, la compañía desarrolladora del producto, haya querido dar la sensación de que cada monstruo es único y especial, y su encuentro inolvidable, o que simplemente se trate de un error de diseño. Como sea, es justo inclinarse por la primer conjetura. Cada ser aparece como único e irrepetible y contribuye a crear una atmósfera de sorpresa.

Puntos de vista

RtK utiliza un punto de vista en tercera persona -anteriores juegos habían sido en primera persona- pero, en lugar de representar el paisaje de fondo a través de estructuras tridimensionales, veremos imágenes estáticas, pintadas en 2D, la mayoría de los casos de gran belleza, sobre las que se superponen los personajes generados en tres dimensiones con polígonos texturados. El engine de PyroTechnix permite el uso de Direct3D para suavizar los efectos de luz y texturas, pero realmente no existe diferencia apreciable con el renderizado vía software dada la excelente calidad del motor gráfico. Los personajes se ven muy bien detallados, mueven la boca sincronizadamente con su diálogo y, además, reflejan los cambios en vestimenta, armas y armaduras. Cuando nos desplazamos por estas pantallas estáticas -los personajes se ven torpes cuando caminan, pero no es algo que afecte la jugabilidad- presenciaremos cambios de perspectiva, como vimos en juegos del tipo Alone in the Dark. Estos cambios bruscos en el ángulo de visión dan al juego un toque fílmico pero, lamentablemente, pueden resultar confusos y requerir un mayor tiempo de adaptación a la interfaz. A menudo los personajes se superponen, resultando en la necesidad de apuntar el mouse al milímetro para seleccionarlos. La otra forma de control es a través de los cursores, pero es mucho más incómodo.

¡A pegar!

El combate es una parte importante de cualquier RPG. En Return to Krondor se juega por turnos, pero no es necesario desarrollar una táctica demasiado elaborada ya que los personajes disponen de pocas opciones a la hora de actuar. La pelea siempre es a muerte, de manera que jamás debe esperarse asistir a una retirada por parte de los enemigos. Otra decisión cuestionable. Las armas dependen de cada personaje, que siempre puede comprar mejores en las tiendas o quedarse con las de sus enemigos caídos en combate. A este respecto, hubiera sido interesante contar con una opción en el inventario que nos permitiera recoger todos los objetos dejados por los muertos sin vernos en la tediosa necesidad de revisar cada cadáver.



En cuanto al sistema de magia, existen seis escuelas: cuatro para magos, dos para sacerdotes. Los magos pueden lanzar sus hechizos rápidamente a su turno de combate, en cuyo caso se arriesgan a fracasar; o a lo largo de dos turnos, con lo que se aseguran acertar a menos que el lanzador sea herido durante la espera. Los sacerdotes no fallan sus hechizos y, cuando sus puntos de magia se han terminado, tienen la opción de utilizar sus puntos de vida como energía para los hechizos. El efecto lumínico de los hechizos es fantástico.

A diferencia de otros RPG, RtK no utiliza el sistema de grillas para determinar la posición y alcance de los personajes. En su lugar, PyroTechnix ideó otra forma que, si bien al no necesitar un entramado visible aumenta la riqueza visual, resulta confuso en extremo. A su turno, el personaje activo tiene un círculo de color bajo sus pies. El color del círculo informa al jugador sobre sus puntos de vida y sobre la distancia que puede moverse durante el turno. Esto a menudo deviene en personajes desplazándose hacia lugares donde no pueden realizar la tarea requerida, dada nuestra falsa percepción de las distancias y la perspectiva adoptada por el engine.

Por otra parte, es frecuente que el juego se pause por momentos, por ejemplo cuando pasamos el cursor del mouse por lugares activos o al lanzar los hechizos. Es evidente que esta parte del código necesita una pequeña optimización, que debería llegar en forma de patch de un momento a otro.

En conclusión

Return to Krondor, sin lugar a dudas, no es la segunda parte de Betrayal at Krondor. Hay demasiados aspectos que diferencian a uno y a otro; sin embargo, si no intentamos compararlos entre sí, podemos considerar que estamos ante un buen producto con una historia interesante, buenos gráficos y gran jugabilidad. Creemos que después de visitar Baldur's Gate, no está de más darse una vuelta por Krondor.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de rol interesante.
LO QUE SI: La historia, gráficos, las voces. ¡Los hechizos!
LO QUE NO: Esta no es la 2° parte de Betrayal at Krondor.

72%



Baldur's Gate

Evidentemente no es ninguna coincidencia que este juego haya sido desarrollado por la misma gente que hace poco tiempo nos trajo otro impresionante éxito como fue Fallout 2, lo cierto es que con Baldur´s Gate han conseguido llegar un paso más allá, con una producción que no tiene precedentes en esta categoría y que sin dudas será el principio de una de las sagas más alucinantes de todos los tiempos.

A continuación van a poder enterarse los principales motivos por los que hoy por hoy, Baldur´s Gate está batiendo récords de venta en todo el mundo, así que lean esta nota con cuidado y prepárense porque en el número 19 les vamos a ofrecer una guía para que puedan jugarlo sin problemas.

Ficha Técnica

Compañía / Distribuidor: *Bio Ware / Black Isle / Interplay / Edusoft*
Internet: *www.interplay.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 300 Mb libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*

Baldur's Gate

Por Santiago Videla

Una de las características más impactantes de Baldur's Gate es su argumento, en este caso la intriga y el misterio serán moneda corriente en la mayor parte del juego, en el que además ocurrirán una gran cantidad de eventos inesperados que le darán al juego una atmósfera única.

Por otro lado, además de la trama principal y a medida que vayamos explorando el gigantesco mundo que nos ofrece Baldur's Gate, tendremos la oportunidad de tomar parte en muchas historias secundarias que en algunos casos nos servirán tanto como para ganar experiencia como para descubrir indicios que nos ayudarán a darnos cuenta de lo que realmente sucede.

Con respecto a la historia del juego en sí, no voy a hacer mayores comentarios, porque simplemente les estaría echando a perder lo más espectacular que tiene este juego, que es precisamente que nosotros mismos seamos los encargados de ir descubriendo poco a poco lo que está pasando.

A diferencia de muchos otros RPG en los que ya comenzamos a jugar sabiendo lo que tendremos que hacer, en Baldur's Gate todo empieza en medio de circunstancias bastante extrañas y confusas, pero que en todo momento mantienen el excelente nivel del juego en este aspecto.



Un estilo totalmente renovado

Seguramente muchos de ustedes recordarán que con el lanzamiento del primer Fallout, la gente de Black Isle introdujo una variante bastante interesante al clásico sistema de juego por turnos, que entre otras cosas nos permitía movernos en tiempo real siempre y cuando no estuviésemos combatiendo.



Con Baldur's Gate, nuevamente han vuelto a revolucionar el estilo de estas aventuras logrando importantes modificaciones que combinan lo mejor de un juego en tiempo real con las grandes posibilidades y variedad de acciones que nos ofrecen los juegos por turnos, pero esta vez lo han hecho de una forma muy original y eficiente, de manera tal que jugarlo pueda resultar cómodo y agradable tanto para los aficionados a los juegos por turnos como para los que prefieren un juego en tiempo real.



En este caso, todo el juego (incluyendo los combates) se desarrolla en tiempo real, pero ahora vamos a poder detener la acción en cualquier momento para así darles órdenes más complejas a nuestros personajes (como si fuera un juego por turnos) y luego reanudarla, de este modo, lo que tenemos es una especie de híbrido entre 2 estilos totalmente diferentes, que además nos ofrece la posibilidad de realizar una gama de acciones muy variada sin perder la dinámica.

Como era de esperarse, esta especie de "pausa", tiene sus limitaciones y la más importante de todas es que al acceder a la pantalla del inventario, la acción vuelve a seguir su curso automáticamente, calculo que esto debe ser para no alterar las reglas de estos juegos, ya que en todos los RPG por turnos la simple acción de entrar al inventario consume tiempo.

Otra novedad importante que podremos ver aquí es que cada región que tendremos que explorar se encuentra cubierta por el clásico manto negro tan característico de los juegos de estrategia en tiempo real como el Starcraft (Fog of War) y nos será de gran ayuda para saber exactamente qué partes de cada escenario fuimos explorando y

Baldur's Gate



así será mucho más difícil que algo importante se nos pase de largo.

En lo que se refiere a los personajes, Baldur´s Gate respeta a la perfección las reglas que Advanced Dungeons & Dragons creó para este tipo de juegos manteniendo todas las razas, clases, características, ventajas y restricciones que cada criatura tiene originalmente.

Una cosa que tendremos que tener muy en cuenta es que los distintos personajes que se unan a nuestro grupo tendrán reacciones con respecto a nuestro personaje principal, que irán de acuerdo con sus atributos morales ("alignment"), un ejemplo de eso es que si usamos a alguien que tenga una moral buena y uno de nuestros acompañantes resulta tener una moral maligna, a medida que vayamos incrementando nuestra reputación el personaje maligno comenzará a sentirse incómodo y como resultado de esto sus reacciones al combatir serán más lentas, por otro lado y si seguimos aumentando nuestra reputación, llegará un momento en el que el personaje maligno no tolerará estar con nosotros y decidirá salirse de nuestro grupo.

De igual forma, los habitantes de los distintos lugares que vamos a visitar también reaccionarán de acuerdo a nuestra reputación y en caso de que ésta sea lo suficientemente buena, nos harán rebajas en los precios de los objetos, pero cuidado, porque si nos portamos mal las reacciones van a ser muy diferentes y llegará un momento en el que los comercios dejarán de vendernos cosas y en cada lugar al que vayamos habrá muchos aventureros ansiosos por obtener las recompensas que se ofrecen por nuestra cabeza.

Baldur´s Gate tiene una opción especial que nos permitirá asignarle a cada personaje una serie de parámetros ya definidos, ("script") que servirán para que cada miembro de nuestro grupo reaccione de una manera diferente ante un enfrentamiento, gracias a estas opciones podremos hacer cosas tales como ordenarle a nuestros guerreros más fuertes que ataquen automáticamente al primer enemigo que vean mientras que los más débiles podemos indicarles que al iniciarse una pelea, tomen distancia y usen armas de largo alcance como flechas o magia y también hay "scripts" defensivos con los que nuestros guerreros automáticamente saldrán a proteger al que esté siendo atacado. Estos parámetros se usan en forma individual, de forma tal que podamos combinar distintas tácticas para aprovechar al máximo las habilidades especiales que tiene cada personaje.

En cuanto a la magia, todos los hechizos que se pueden usar en este juego son los empleados oficialmente en el universo de Advanced Dungeons & Dragons y su sistema de uso es muy parecido al que utilizan otros juegos de este estilo, además la forma de hacer que los magos los memoricen es muy simple y no hace falta ser un experto para poder usarlos, igualmente al comenzar a jugar desde el principio nos iremos encontrando con unos monjes (tutores) que nos irán explicando las funciones más importantes que podremos usar durante el juego paso a paso. Como detalle adicional, tendremos a nuestra disposición una pantalla en la que podremos ver información muy completa acerca de cada uno de los personajes en donde figurarán datos como: Tiempo que lleva en la aventura, el valor de su experiencia, su importancia para el grupo, cuál fue el enemigo más poderoso que logró eliminar y como si esto fuera poco, podremos ver su biografía.

Ver para creer

Con respecto a los gráficos, Baldur´s Gate tiene una calidad nunca antes vista en un juego de estas características, para empezar éste es el primer RPG visto con esta perspectiva que utiliza una paleta de colores de 16 bits (65.000 colores) como mínimo y gracias



a eso se han podido hacer cosas que hasta el momento nadie había logrado.

Sin duda en este aspecto, los escenarios son lo más llamativo, porque tienen un nivel de calidad extraordinariamente elevado, todos sus diseños tienen una complejidad realmente asombrosa y cada lugar está acompañado por una interminable cantidad de pequeños detalles que hacen que los diferentes entornos que iremos explorando se vean sumamente reales.

Los modelos de los personajes también merecen un reconocimiento aparte, porque además de tener una calidad tan elevada como la del resto del juego, cada vez que cambiamos un componente de su vestimenta, armas o escudos, la forma del objeto que acabamos de ponerle se verá sobre él o los personajes que usamos durante el juego y será idéntico al que figura en el inventario, incluso si se trata de dos objetos que cumplen la misma función, pero tienen formas diferentes.

En todos los casos, la animación de cada personaje incluyendo a los enemigos, es extremadamente detallada y prolija.

Los efectos especiales que utiliza Baldur´s Gate son algo nunca antes visto en un juego de este estilo, sobre todo porque aprovechan al máximo las enormes posibilidades del juego y todos ellos están animados en tiempo real.

Algunos de estos efectos son: Flechas de fuego que dejan un rastro de humo a su paso, proyectiles mágicos que proyectan su luz, transparencias, luces de colores sobre los personajes, etc.

Como si todo esto fuera poco, también veremos efectos climáticos como lluvia y nieve que caen durante el juego en forma aleatoria, por otra parte, tengo que agregar que también veremos cómo los colores de los escenarios cambian lentamente a medida que va llegando el atardecer o cómo se va haciendo de noche o de día, por supuesto, y por si no se los había mencionado todo esto sucede en tiempo real.



Un sonido de película

Lógicamente, no sólo de los gráficos y del argumento vive este juego ya que el sonido también se lleva su parte. Los efectos ambientales que hay dentro del mismo, le dan a cada escenario una atmósfera única y muy característica de la región en la que estamos, ya sea cerca del mar, en donde escucharemos su sonido a medida que nos vayamos aproximando a la costa, tierra adentro en donde vamos a oír al viento entre los árboles junto con los gritos de los animales, o en los pueblos o ciudades en los cuales se escuchará el ruido de las actividades de sus habitantes.

La música, simplemente es de lo mejor y nos ofrece un acompañamiento ideal que cambia siguiendo el ritmo de la acción, en pocas palabras... de película.

Una experiencia sin precedentes

Sin temor a equivocarme creo que Baldur´s Gate es la aventura / RPG más larga y espectacular que me ha tocado jugar hasta el momento, este es sin duda uno de esos juegos imperdibles de principio a fin, que inevitablemente los va a dejar pidiendo más o por lo menos esperando a que salga una expansión lo antes posible, tal y como me sucedió a mí.



Además su dificultad está muy bien graduada y resulta muy fácil aprender a manejar todas sus opciones, lo que lo convierte en un título accesible tanto para expertos como para principiantes, lo único que como en la gran mayoría de estos juegos va a ser indispensable es que tengan buenos conocimientos de inglés, porque si bien el manual de la versión que está en nuestro país está en castellano el juego sigue estando en inglés, así que en caso de que no lo entiendan creo que ésta es la excusa ideal para que vayan considerando la posibilidad de tomar clases de idioma o algo por el estilo.

El único problema que tiene este juego, pero que no en todos los casos se puede llegar a notar, ya que prácticamente pasa desapercibido, son algunos pequeños baches con respecto a las historias secundarias, que son comprensibles si tenemos en cuenta el gigantesco tamaño del mundo que deberemos explorar y la gran libertad de acción que el juego nos da, de todos modos la gente de Black Isle ya está trabajando en un "patch" para solucionarlo.

Como comentario final, si ustedes jugaron a los Fallout o si están buscando una buena aventura / RPG para su colección, no les quepa la menor duda que con éste se les va a quedar la boca abierta, eso sí mejor apúrense porque es de los que se agotan rápido.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una espectacular aventura / RPG con un estilo parecido al del Fallout.
LO QUE SI: Los gráficos. El argumento. Los efectos. La música, El sonido. Etc. Etc. Etc.
LO QUE NO: Algunos bugs menores dentro del juego. La ventana en donde se desarrolla la accion, podría ser un poco más grande.

97%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Action Forms Ltd. / Wizardworks*
Internet: *www.wizardworks.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 150 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Carnivores

El juego de cacería más entretenido hasta el momento o cuando Deer Hunter se encuentra con Tresspaser

Por Sebastián Di Nardo

Distribuido por Wizardworks, el emperador indiscutido hasta el momento de las simulaciones de cacería, y que hasta ahora no había logrado atrapar a los jugadores ocasionales. Esta vez nos traen una propuesta un tanto más interesante.

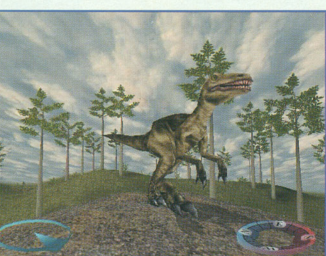
Después de varios intentos en el campo de la simulación de caza, finalmente y para nuestra sorpresa, nos topamos con un producto que puede atraer la atención de los jugadores. Donde otros fallaron, con un engine duro, con pocos detalles y lento en su funcionamiento, Carnivores lleva una amplia ventaja. Se mueve con una increíble suavidad, y gráficamente no tiene nada que envidiar a los arcades 3D del momento.

Comenzaremos como cazadores novatos, y luego de elegir nuestra presa nos transportamos a la superficie de un planeta inhóspito, que será el escenario de este deporte tan extraño. ¿Que tiene de distinto que lo hace extraño? Nuestras presas no seran animales, sino dinosaurios.

En un principio comenzaremos teniendo acceso a 3 locaciones, y a 4 tipos de presa. Entre las mismas, tres de ellas son inofensivas y una es peligrosa. Contamos inicialmente con 2 armas: x-bow, una especie de ballesta de corto alcance pero silenciosa, y una escopeta, de mayor efectividad pero un poco ruidosa. Sólo podremos elegir una por vez, y las municiones serán limitadas y no tendremos posibilidad de recargarlas, asi que conserven las balas.

Nuestras primeras presas por ser menos peligrosas serán más escurridizas y nos darán un puntaje menor. Y si utilizamos escencias o un mapa para localizarlas el valor de cada presa será sensiblemente inferior.

Para evitar acercarnos demasiado, podemos observar a los tímidos dinosaurios a una distancia prudencial por medio de nuestros binoculares.



Cada una de las bestias tiene su punto débil, un lugar donde de un certero disparo podemos tomar cuenta de ellas. En caso de fallar nuestro disparo, si son inofensivas huirán buscando resguardo, pero si son peligrosas nos envestirán para atacarnos y devorarnos. En caso de que acertemos nuestro disparo, el dinosaurio cae abatido, y un cuadro nos indica cual es nuestro puntaje de acuerdo a la distancia a la que nos encontrábamos y el tamaño de la presa. Esta pasará a formar parte de nuestro salón de trofeos que podremos admirar cada vez que queramos, ingresando en el menú Trophy Room.

A medida que vayamos acumulando puntos, nos ascenderán a cazador avanzado y se habilitarán nuevas bestias y escenarios. Asimismo, se nos otorgará la posibilidad de utilizar un rifle de alto poder con mira para cazar a la distancia. Desafortunadamente, cuando nuestras municiones se acaban debemos salir del escenario ya que como dijimos, no existe la posibilidad de recargar el arma.

El engine es bastante estable, agradable a la vista, y nos permite movernos con total libertad por extensos y abiertos parajes a una respetabable cantidad de cuadros por segundo. No tiene música, pero el sonido esta muy bien logrado. Los gruñidos de los animales pueden ponernos la piel de gallina. Pero quizás lo más interesante es que los



dinosaurios pueden responder a nuestros ataques embistiéndonos y devorándonos, lo cual hace a Carnivores mucho más interesante que cualquier otro juego de caza.

En conlcusión

Un producto interesante, que puede distraernos y hacernos pasar un grato momento. Lejos, la mejor calidad hasta el momento en cuanto a juegos de caza. Tiene algunos bugs con determinadas placas de video, y sólo soporta aceleracion 3D mediante Glide. Esto está siendo solucionado por la gente de Wizardworks por medio de un patch que soporta D3D, pero cuidado que por el momento es una versión beta. Si tenés ganas de entretenerte un rato, de hacerte unos tiros, o de desquitarte con los dinosaurios que no pudiste matar en el Tresspaser, Carnivores es una buena opción. No así para quienes no gustan de los juegos de caza con un corte de fantasía, o se aburren con facilidad. No digas que no te avisamos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de caza distinto.
LO QUE SI: Buenos gráficos. Buen engine. Entretenido hasta cierto punto.
LO QUE NO: Por el momento solo soporta modo Software y Glide. Algunos bugs con determinadas placas de video. No tiene soporte multiplayer.

70%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *SSI*
Internet: *www.luftwaffecommander.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de video aceleradora 3D 4MB compatible con DirectX 6, Windows 95/98.*

PROMEDIO **67%**

Luftwaffe Commander



Las alas alemanas desde Madrid hasta Berlín



Por Pablo Benveniste

Desde siempre, los simuladores de vuelo de la Segunda Guerra Mundial han dividido sus propuestas de vuelo entre la Luftwaffe alemana y las alas de las fuerzas aéreas aliadas. Desde la Guerra Civil Española hasta los últimos intentos por defender Berlín, con Lufwaffe Commander la maquinaria bélica alemana nunca representará al bando hostil.

Para muchos de los conocidos aviones alemanes que volaron en Europa desde 1939, la Segunda Guerra Mundial no fue precisamente la primer actuación en combate. La historia de modelos como el Me-109 y He-111 se remonta a algunos años antes, cuando integraron el bando nacionalista durante la Guerra Civil Española. Este conflicto y los singulares aviones que participaron en él, no han sido contemplados hasta el momento en ningún juego de simulación. Pero Luftwaffe Commander no podría haberlo obviado ya que pretende recrear toda la historia de la aviación alemana desde ese entonces hasta el final de la Segunda Guerra. Por lo tanto, España es sólo el puntapié inicial de un mapeado que, pasando también por las batallas en los frentes de Francia, Inglaterra, Rusia y durante la caída final de Berlín, incluye la totalidad de la Segunda Guerra Mundial.

La estructura de la única campaña disponible en Luftwaffe Commander, se basa en recorrer los cinco teatros de operaciones anteriormente nombrados. Para tal fin habrá que sobrevivir (mejor aún si se logran los objetivos) a las misiones de cada frente, para entonces acceder al siguiente escenario que corresponda cronológicamente. Debido a los nueve años abarcados y a la limitación lógica en la cantidad de misiones, puede haber meses de diferencia entre cada misión. Esto provoca la ausencia de todo argumento capaz de brindar algún tipo de relación entre los objetivos de cada misión.

El entrenamiento puede llevarse a cabo a través del vuelo libre, o bien con una única rutina de vuelo asistida que se incluye en la campaña y que abarca los conceptos básicos a aprender. También se puede participar en una amplia variedad misiones individuales en cualquiera de los escenarios que brinda el juego, y que luego serán encontrados a lo largo de la campaña.

Todas las opciones de vuelo pueden ser encaradas desde dos modos de dificultad. Se puede optar por ir incrementando parcialmente el realismo, o comenzar desde el inicio con toda la dificultad disponible. En cualquier caso y aún estando en el máximo nivel de dificultad, la pobre complejidad de algunos aspectos como los aterrizajes, despegues e inteligencia artificial no parecen haberse tomado muy seriamente en cuenta.



Once aviones se pueden pilotear incluyendo aviones alemanes, aliados, nacionalistas y republicanos. Durante la campaña y las misiones individuales sólo se tendrá acceso a las aeronaves alemanas y nacionalistas. El resto de aviones piloteables ha sido incluido sólo para añadir realismo al juego Multiplayer. Pero si de variedad de aviones se trata, lo más destacado de Luftwaffe Commander son las decenas de aviones que participan en el resto del juego, incluyendo a muchos cazas y bombarderos que jamás han sido considerados en ningún otro simulador.

Los gráficos se encuentran diseñados de acuerdo a la simplicidad general del juego. Las texturas de los escenarios respetan las características de los diferentes paisajes. El relieve de estructuras solo está aplicado en pueblos menores, aeródromos y elementos aislados como granjas. Todos los aviones cuentan con un detalle de similar nivel. Aunque sus esquemas de pintura son correctos, las texturas y polígonos no resaltan entre la sencillez del área visual. En el interior de los aviones, no existe cabina virtual y es apreciable la generalización de tableros y relojes entre varios modelos. Por su parte, el sonido es extremadamente artificial.

Luftwaffe Commander es un simulador que, gracias a la humildad de muchas de sus características no requiere de un potencial mayor de hardware. Sólo en algunos momentos, cuando se acumulan muchos aviones en pantalla, sería conveniente contar con algo de RAM extra. Si no fuera por eso, un Pentium 166, 32Mb de RAM y en lo posible soporte 3Dfx será suficiente.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un sencillo simulador básicamente de Segunda Guerra completamente dedicado a la fuerza aérea alemana.
LO QUE SI: Originalidad de la Guerra Civil Española. La cantidad de aviones. Interface muy amigable.
LO QUE NO: Carencia de argumento. Inteligencia artificial. Sonido muy "artificial". Sencillez general de los aviones.

67%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Radical Entertainment / Electronic Arts
Internet: www.easports.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 350 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, tarjeta de sonido.

DEPORTES

X Games Pro Boarder

Snowboarding sin romperse el alma

Por Durgan A. Nallar

Entre los deportes extremos algunos empiezan a hacerse de un público cada vez más amplio, que ahora mira esta clase de actividades riesgosas con mayor simpatía y ya no acusa a quienes las practican de locos o inconscientes. Es el caso del snowboarding, una disciplina que dejó de ser "alternativa" y hoy se ubica entre los deportes de nieve preferidos.

Durante los pasados años la cadena de televisión ESPN estuvo transmitiendo los Winter X Games (juegos extremos de invierno: skiboarding, snow biking, snowmobiling y snowboarding) que reunieron a más de 350 atletas de todo el mundo y repartieron un cuarto de millón entre los vencedores. Estas disciplinas, en especial el snowboarding, se han vuelto suficientemente populares como para justificar la salida de este juego. X Games Pro Boarder es un producto oficial de ESPN Digital Games.

Para quienes no saben de qué se trata, diremos que el snowboarding consiste en deslizarse por pistas de nieve sobre una tabla haciendo giros y acrobacias. Para los que están al tanto de las carreras, diremos que el juego nos permite asumir el rol de los mejores profesionales en la vida real de esta disciplina: Terje Haakonsen (quíntuple campeón mundial); Todd Richards, Tina Basich y Peter Line (medallas de oro); y Daniel Franck y Shannon Dunn (medallas olímpicas). Cada uno de ellos tiene su propio equipo y tabla especial, de distinto peso y velocidad, lo cual incide en el curso de la competencia. Los eventos en los que podemos probar nuestra habilidad son, asimismo, tomados de la realidad: Halfpipe, Mt. Baker Gap, Midnight Express, Stadium y SlopeStyle.

Es indispensable contar con una placa para gráficos acelerados a través de Direct3D, o de lo contrario nos perderemos la sensación de velocidad al deslizarnos, muy bien conseguida, y algunos buenos efectos de luz dinámica. Sin embargo, las posibilidades de las placas no se han utilizado a conciencia y hay algunos errores, que aunque mínimos, desalientan un poco la sensación de realidad; por ejemplo, el efecto de la nieve saltando detrás de nuestro deslizador no se ve como nieve pulverizada, parece otra cosa (y, diablos, no sabemos qué). Los atletas, por otra parte, tienen una apariencia un tanto plana y contrastan bastante con el entorno. Lamentablemente, al fallar una pirueta no podemos ver cuando el tipo se rompe el alma, porque siempre se queda maravillosamente de pié, apenas agarrándose la cabeza. Pero la loca velocidad todavía está ahí, acompañada de una furiosa música de tipo "alternativo" (por supuesto, con bandas como Pennywise, Voodoo Glow Skulls y Bouncing Souls) y eso es lo que cuenta.

Las pistas en 3D son detalladas hasta lo pintoresco y con todo tipo de elevaciones, curvas y obstáculos aprovechables para saltar y ejecutar rolls, como deben ser. Midnight Express, por ejemplo, es un descenso a alta velocidad entre filas de pinos, con teleféricos sobre nuestra cabeza y troncos o lomas listas para elevarnos una buena cantidad de metros como para hacer un par de locuras antes de caer. Cosa bastante divertida de probar con amigos en multiplayer (el juego admite LAN, módem y serial). Hasta aquí era todo lo bueno. Precisamente en el acto de hacer las piruetas es en donde X Games Pro Boarder muestra su debilidad. En este juego no se gana por velocidad sino por desempeño en la ejecución de acrobacias. Es necesario presionar una secuencia determinada de teclas (a veces hasta doce) y en cierto preciso momento para conseguir el puntaje suficiente para ganar (¡hey, gente, lo hice tres veces!). Esto puede ser divertido para algunos, y es cierto que cuando las piruetas salen después de tremendo esfuerzo nos llenamos de orgullo, pero para la mayoría resultará frustrante. Sumado a esto hay un segundo problema: es necesario ganar medallas de oro en cada uno de los cinco eventos para tener derecho al circuito abierto. Este "circuito abierto" nos castiga obligándonos a ganar de nuevo con cada uno de los atletas disponibles si queremos habilitar otras cuatro pistas no disponibles en principio. Con todo, es un buen juego. Pero hay que considerar cuánto nos atrae el snowboarding para decidir si queremos comprarlo. No sea cosa que terminemos aburridos.



No se incorporó el factor de falla humana a los atletas que controla la PC. ¡O sea, los tipos ganan siempre!



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Uno de los primeros juegos de Snowboarding.
LO QUE SI: Sensación de velocidad. Modos amateur y pro.
LO QUE NO: Se te anudan los dedos de tanto combinar teclas.

63%

Si se trata de aceleradoras 2Dy3D



Teppro es el especialista!







Hulk III Banshee 16MB

- Nueva generación aceleradora 2D/3D Voodoo Banshee 128bit de 3Dfx
- Bus AGP
- 16MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL,
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para juegos 3D-real de última generación y trabajos 2D, 3D, y CAD



Hulk III 12MB

- 3D Voodoo2 de 3Dfx
- 12MB
- SLI (2 Hulk III) compatible: instalando otra 3D Hulk III se obtiene el doble de performance y 24MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para Juegos 3D-real de última generación



Impact 550 TNT 16MB

- 2D/3D nVIDIA Riva TNT 128bit
- Bus AGP2x
- 16MB SGRAM
- Soporta Direct3D, Directx6, Open GL.
- Ideal para trabajos profesionales, 2D, 3D, CAD, y juegos 3D-real



Impact 550 ZX 8 MB

- 2D/3D nVIDIA Riva128bit ZX
- Bus AGP2x
- 8 MB SGRAM
- Soporta Direct3D, Directx6, Open GL.
- Ideal para trabajos profesionales, 2D, 3D, CAD, y juegos 3D-real

Impact 550 ZX (Riva 128 ZX)	402
Diamond Viper 330 (Riva 128)	312
MatroxG200	298
Intel 3D Express (Intel740)	278
D. Stealth II G460 (Intel740)	276
SpeedStar (Sis 6326)	154

CGW GameGauge result on a Pentium II 450Mhz 800x600

Serie Impact 550

Optima performance en 3D Studio MAX

Identifique la caja, no se deje engañar por falsificaciones o OEMs.
PIDALO EN LOS MEJORES LOCALES DE COMPUTACION !

TEPPRO



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina
Consulte precio al gremio: 954-6000/6001



nVIDIA RIVA 128 TNT

Envios a todo el pais

TEPPRO
www.teppro.com
WEB EN ESPAÑOL



3Dfx y su nuevo chip Voodoo 3

Cuales serán los modelos y que características tendrá cada uno

Por Máximo Frias

Voodoo 3 2000

El modelo más básico que tendrá el nuevo chip es el 2000. Funcionará a una velocidad de reloj de 143MHz para supuestamente entregar 6 millones de triángulos y 286 Megatexels por segundo, sin embargo 3Dfx todavía no especificó a que velocidad funcionará el reloj de aquellos chips que vengan incorporados en los motherboards. Originalmente estaba pensado para que funcione a 125MHz, pero al parecer, la estabilidad del micro era suficiente como para subirlo 18MHz más. Estas placas poseerán 16Mb de SDRAM y rondarán los $130 en USA. Estarán disponibles en versiones PCI y AGP.

Voodoo 3 3000

En esta placa estaba todo preparado para que sus 16Mb de SGRAM funcionen a 183MHz, pero al parecer 3Dfx decidió bajar la velocidad a 166MHz. Según 3Dfx, esto se debe también a la gran estabilidad que demostró en esta velocidad. El Voodoo 3 3000 costará $180 en USA aproximadamente y tendrá 350MHz de RAMDAC (a diferencia de los 300MHZ del 2000) y una salida de TV/S-Video. La serie 3000 sólo estará disponible en versión AGP ya que no habrá una versión PCI.

Al parecer los juegos que traerá son titulos que todavía no salieron, aunque seguramente compañías como Epic Megagames o Electronics Arts pondrán a funcionar sus últimos proyectos con el nuevo Glide de 3Dfx.

Voodoo 3 3500

La más poderosa de las tres se llamará 3500 y a diferencia de la 3000, ésta estará funcionando con una velocidad de reloj de 183MHz para poder llegar así a los "366Mtexels/seg" de velocidad de relleno.

A $250 (en USA), la Voodoo 3 3500 AGP (tampoco habrá versión PCI) está diseñada para entregar hasta 8 millones de triangulos y 366 Megatexels por segundo a una resolución de 2048x1536. Con sus 350MHz de RAMDAC y su tecnología patentada LCDfx, la 3500 ha sido diseñada para soportar los últimos monitores de pantalla plana. De esta manera 3Dfx empieza a pensar en aquellos usuarios que poseean este tipo de sistemas. Creada por STB Systems, las Voodoo3 3500 estarán disponibles en cantidades limitadas y también soportarán salida de TV/S-Video al igual que las 3000. El pack de juegos también será el mismo que el de la 3000 dejando nuevamente en suspenso los titulos que serán.

Con esta es la placa, 3Dfx espera lograr que el Quake 2 en 1600x1200 se convierta en una realidad.

Habrá que esperar

Todos los datos mencionados son muy especulativos, los verdaderos resultados se sabrán cuando decidan a que velocidad colocar la velocidad del reloj de cada uno de los modelos, hasta entonces no sabremos cuales serán las innovaciones que traerán a los juegos que las utilicen. De cualquier manera, cualquier resultado que esté por encima de los 45 cuadros por segundo es más que suficiente para una excelente experiencia en cualquier juego.

Ficha Técnica
Compañía: *Logitech*
Internet: *www.logitech.com*
Precio: *$180 en USA*
Puntos de Venta: *Compumundo - Musimundo - Compushow - CD Market*

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **93%**

Wingman Formula Force

***E**n la actualidad ya hay varias combinaciones de volantes y pedales con Force Feedback como para ir comparando. Hasta hace poco se podia decir que el sistema de Microsoft con FF era uno de los mejores que se podia conseguir en el mercado. Ahora Logitech lanzó su sistema llamado WingMan Formula Force, el cual puede llegar a convertirse en uno de los mejores en su clase.*

Pocos defectos

Sus defectos comienzan con los pedales. Si hubiesen sido un poco más grandes podrían haber sido más realistas y más intuitivos. Otro detalle que podría haber sido mejorado son los cuatro cuatro botones que están en el volante, yo pienso que dos más no hubiesen venido nada mal.

Ahora hablemos de lo que sí esta bueno, empezando por el volante. Este es sólido, pesado y muy cómodo para agarrar. Su sistema de agarre al escritorio es uno de los mejores y además su base es muy chica, así que no hace falta que despejes todo el escritorio para colocarlo de la mejor forma.

Aunque como dijimos antes los pedales son un poco chicos, la base de estos es casi perfecta. Es chata, pesada y no se tuerce cuando presionamos uno solo de los pedales.

El efecto FF que trae es muy bueno y a diferencia del volante de Microsoft este no tiene las denominadas "zonas muertas", lo que permite obtener un control del volante todo el tiempo. Esto se debe a que está controlado por cables y no por engranajes como los demas volantes.

Como se conecta

El Wingman Formula Force se conecta al port USB, así que si tenés Windows 98 podés aprovechar esta velóz entrada digital, igualmente para los usuarios de Windows 95 trae otro conector serie. Como siempre los drivers que provee Logitech son fáciles de instalar y de usar, lo que hace que no pierdas tiempo en este tipo de trámites. El software viene ya con algunas configuraciones previas tales como: Interstate 76, Motorhead, Touring Car y otros.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Uno de los mejores sistemas de simulación para juegos de carreras de autos con FF.
LO QUE SI: El Force Feedback. Los drivers. El sistema de agarre al escritorio.
LO QUE NO: El tamaño de los pedales. Otra vez sólo cuatro botones en el volante.

93%

Ficha Técnica
Compañía: *BSG Labs*
Internet: *www.bsglabs.com*
Precio: *$300 la silla, $100 la base, $200 el Subwoofer (en USA)*
Puntos de Venta: *No disponible.*

PROMEDIO **40%**

Intensor Chair



Esta es una silla que tiene cinco parlantes, los cuales hay que conectar a la placa de sonido de la PC. Los parlantes están distribuidos de tal forma que hace que los juegos (especialmente los simuladores de vuelo y los arcades en primera persona) se sientan de una forma completamente distinta.

La silla sola cuesta alrededor de los $300 en USA. Se puede plegar y hasta viene con una manija para que sea más fácil llevar de un lado a otro. Ahora bien, la Intensor Chair hay que colocarla sobre otra silla y esto es un problema, ya que mide como 15cm de espesor y aun bajando lo más que se pueda las sillas de oficina igualmente quedás muy alto. La gente de BSG Labs pensó en este problema y es por eso que ofrece una base para la silla al precio de $100 (tambien en USA).

Más allá de que instalar la base con la silla es una pesadilla, porque los agujeros de una no coinciden con los de la otra, una vez armada se mantiene muy estable. A todo esto BSG Labs tambien ofrece un Subwoofer para reforzar los tonos bajos a $200. Pero realmente por los cambios que produce se puede decir que es lo que menos vale la pena.

Una buena idea que fallo

Es cara, es incómoda y no produce grandes cambios con respecto a un buen juego de parlantes. Es realmente una lástima que un proyecto como éste haya sido un fracaso, porque aunque la idea de poder realmente sentir el sonido de los juegos en distintas partes del cuerpo no es del todo mala, hubo varios fallos en el diseño de la Intensor Chair.

Desde la posición del control de volumen hasta el cable de energía que sale por el medio de las piernas, todo ayuda a que jugar en la Intensor Chair sea realmente un dolor de cabeza.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un sistema de parlantes incorporados en una silla.
LO QUE SI: La impresión inicial que nos causa ver la silla, que parece directamente sacada de la nave Enterprise.
LO QUE NO: El precio. Las prestaciones. Los accesorios son muy caros, etc...

40%

Ficha Técnica
Compañía: *Soyo*
Internet: *www.mrs.com.ar - www.soyo.com.tw*
Precio: SY- 6BA+ *$ 155* **- SY- 5EHM** *$ 95*
Puntos de Venta e información: *MRS Comp. (Tel.: 4866-4466)*

Soyo SY-6BA+ y 5EHM

Bajo precio y calidad son las cualidades de estos motherboards

Por Fernando Brischetto

Si bien a la hora de comprar nuestra PC solemos darle más importancia a los periféricos (CPU, monitor, placa de video, etc.), no viene mal conocer cuáles son nuestras opciones en cuanto a los motherboards, ya que después de todo es junto al micro el punto de partida para el armado de cualquier sistema.

Empujando el standard

Uno de los puntos que más tengo en cuenta antes de comprar un producto es la relación precio-prestación. No todos los fanáticos de la PC disponemos del dinero suficiente para invertir en marcas como Diamond, Asus o Intel.
Por este motivo siempre viene bien darle una mirada a las opciones que tenemos dentro de la franja de 100 a 160 pesos.

Entre los grandes productores de placas madre encontramos a la firma SOYO.
Esta empresa es altamente conocida por muchos de los mayoristas del mercado Argentino, junto con otros productos de origen oriental como ser los de la empresa PC Chips.

Tomada como algo estándar pero sin llegar a sobresalir de sus competidores más cercanos, SOYO se ha mantenido dentro de las más populares del mundo, pero no cabe duda que con el 6BA+ SOYO se despega del resto con una alternativa de gran calidad, que sinceramente me ha sorprendido.

Instalación y Drivers

La caja contiene lo básico para el armado del equipo como ser cable de IDE (doble), cable para floppy, junto con el kit para montar nuestra CPU sobre el slot correspondiente.

Además del clásico manual que acompaña a cualquier mother, se incluye un CD con todos los drivers para todos los modelos (ej: Los que tienen placa de sonido, SCSI y placa de video "on-board"), guía detallada e información sobre los productos de la firma, que es la parte del CD que puede leerse completemente en castellano. Todo esto desarrollado en formato de páginas de web.

Características del 6BA+

• Procesadores que soporta
Intel Pentium II (de 233 hasta 550 MHz)
Intel Pentium Celeron (de 266 a 350 MHz)
100&66MHz FSB (Front Side Bus)

• Características Adicionales
Estructura ATX
Set AGP Intel 82440BX
Soporte IDE Ultra DMA/33 - ATA E-IDE
Incluye opción de booteo de un ZIP DRIVE

• Memoria
4 zócalos de 168 pines para DIMMS SDRAM soportando hasta 1GB con sistema ECC de correción de errores

• Slots
1 AGP
5 PCI con opción bus mastering
1 ISA/PCI compartido
1 ISA

• Características Avanzadas
Configuración de CPU Automática
"Wake-On-LAN"; "Wake-On-Ring"; "Power-On" por módem o alarma
Soporte para placas de audio PCI, Creative SB-LINK
Frequencias de reloj de: 66/75/83/100/103/112/124/133MHz, con posibilidades de over-clocking desde el BIOS

Adicionales

Sin dudas, la 6BA+ se destaca por su estabilidad, versatilidad en cuanto al soporte de CPU's ya que según se menciona es compatible (en teoría) con los nuevos Pentium III de 450 y 500 MHz , aunque no ha sido testeada todavía con estos nuevos modelos de Intel. Sumémosle a esto la posibilidad de realizar over-clocking desde el BIOS, sin necesidad de abrir la máquina, pudiendo monitorear la frecuencia, velocidad, voltaje y temperatura del micro, por mencionar sólo algunos de los datos que son imprescindibles y que debemos tener presente si queremos "forzar" el funcionamiento del micro.

No está de más saber que el over-clocking corre por cuenta del usuario y que si no se realiza sabiendo en TODO momento lo que se está haciendo podemos llegar a dañar la CPU de manera irreversible, obviamente perdiendo la garantía del producto que resultase afectado.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

SOYO 6BA+
QUE TIENE: Calidad, estabilidad y cualidades a un precio muy accesible.
LO QUE SI: Cantidad de Slots. BIOS completísimo. Soporta hasta 1 GB de memoria. Bus de 100 MHz.
LO QUE NO: Localización del conector de voltaje bastante incómodo.
91%

Soyo 5EHM

Como nota final, este otro mother sólo cumple su función de manera correcta y sin características especiales que lo diferencien del resto de los mothers Socket7/Super7. He aquí una breve descripción del mismo:

CPU Pentium (90 -233 MHz), Cirix 6x86, AMD K5, K6 y K6-2 (hasta 350 MHz)
Formato AT
1 Slot AGP, 3 PCI (Bus Mastering), 3 ISA
2 Slots para SIMM de 72 Pines y 2 DIMM SDRAM de 168 pines, hasta 576 MB de memoria.
IDE Ultra DMA/33
Configuración del Cpu mediante jumpers.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

SOYO 5EHM
QUE TIENE: Todo lo necesario en un mother común para Pentium o AMD.
LO QUE SI: Bajo precio. Slot AGP. IDE Ultra DMA/ 33.
LO QUE NO: Pocos Slots PCI.
75%


MEJOR VISTO EN 3D
Adquiere un Acelerador Diamond y Acelérate Seriamente en 3D
DIAMOND
MULTIMEDIA
SOLA
Monster
Monster
Monster
DIAMOND
DIAMOND
DIAMOND
DIAMOND
16MB
VIPER V550
Unprecedented 128-bit Power for 2D, 3D and Video
© 1998 Diamond Multimedia Systems, Inc. All Rights Reserved. All other service marks, trademarks and trade names are property of their respective manufacturers. Unreal™ ©1998 Epic Megagames, Inc. All Rights Reserved. Created by Epic Megagames, Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. Motorhead® is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Final Fantasy © 1997-1998 Square Co., Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and SquareSoft are trademarks of Square Co., Ltd. ION STORM and DAIKATANA names and logos are trademarks of Ion Storm, L.P. All rights reserved. Tomb Raider III and Lara Croft are trademarks of Core Design. © 1997-1998 Core. Eidos Interactive is a trademark of Eidos Plc. © 1998 Eidos. Monster is a registered trademark of Monster Cable ®. Viper® is a registered trademark of Directed Electronics, Inc. Used under License. Printed in U.S.A.

Dispositivos SCSI

■ Por Máximo Frias y Leandro G. Di Pasquale

Cuando el Windows tarda en arrancar y los juegos provocan una actividad excesiva en el disco rígido, nos ponemos a reflexionar sobre los dispositivos de almacenamiento que poseemos. Sin embargo, entre todas las opciones que nos ofrece el mercado, hay una clase que generalmente no se le presta mucha atención, ya sea por desconocimiento tecnico o aún más importante, por su costo. Estamos hablando de los dispositivos SCSI. Estos nos permiten una elevada velocidad de transferencia de datos y que no haya una eterna actividad en el disco rígido, ya que funcionan a base de un poderoso microprocesador que controla estos dispositivos, independientemente del procesador de la placa madre. De ahí viene su nombre, Small Computer System Interface.

Ahora bien, la pregunta es si la relación costo-velocidad es significativa para aquellos usuarios que utilizan la PC a modo de consola; es por eso que en esta nota te contamos todo lo que necesitás saber para decidir entre el IDE o el SCSI.

■ Dos tecnologías distintas

La controladora IDE (Intelligent Drive Electronics) es la que predomina en la gran mayoría de las PC hogareñas. Esta es capaz de controlar hasta cuatro dispositivos distintos de almacenamiento (Discos Rígidos, CD-ROMs, DVD-ROMs, ZIP-DRIVEs, etc.), más 2 Floopy Drives, 2 puertos de comunicación serie (COM) y 1 puerto de comunicación paralelo (LPT). Su velocidad de transferencia entre la unidad y la memoria es superior a 1MB/seg, esto se debe a que utiliza el chip DMA (Direct Memory Access), lo que permite un canal abierto entre la unidad y la memoria, dejando al procesador sólo como supervisor de esta tarea.

La otra opción de una arquitectura completamente diferente, es el SCSI.

La idea básica de este sistema es liberar por completo al procesador de toda tarea de comunicación entre los dispositivos y la memoria. Esto lo logra mediante la implementación de un segundo microprocesador, el cual se encuentra en una placa controladora (que puede ser ISA, EISA, VLB o PCI), que específicamente está dedicada al manejo de los dispositivos SCSI (Discos Rígidos, CD-ROMs, ZIP-Drives, Scanners, etc.). El nexo entre alta velocidad de transferencia y liberación del CPU, hacen del dispositivo SCSI, una poderosa respuesta a varios problemas, entre los cuales se pueden destacar la velocidad (de 5 a 80MB/seg) y la capacidad de poder controlar de 8 a 16 dispositivos distintos.

■ Cuando es una necesidad....

Una placa SCSI normalmente se coloca en una PC solamente para dispositivos especiales, tales como: Grabadoras de CD (más estabilidad), Scanners (más velocidad) y pocas veces en discos rígidos (mejor transferencia) y ZIP-DRIVES (la misma razón). Aquellas personas que trabajan con edición de video necesitan que el disco rígido tenga una velocidad de transferencia superior a lo normal, por eso un disco SCSI termina siendo la opción más utilizada para este tipo de usuarios. Sin embargo, muchas veces se recurre a este tipo de sistemas para poder seguir ampliando la cantidad de dispositivos de la PC. Esto se debe a que el IDE sólo controla 4 dispositivos distintos que pueden ser fácilmente ocupados con: Una lectora de DVD, otra de CD y dos discos rígidos. Dado este sistema, si se quiere colocar un ZIP-Drive o una Grabadora de CD, éstos deberán ser obligatoriamente SCSI.

	Largo máximo del cable	Velocidad máxima	Número máximo de dispositivos
SCSI - 1	6 m	5Mb/s	8
SCSI - 2	6 m	5-10Mb/s	8 ó 16
Fast SCSI - 2	3 m	10-20Mb/s	8
Wide SCSI - 2	3 m	20Mb/s	16
Fast Wide SCSI - 2	3 m	20Mb/s	16
Ultra SCSI - 3, 8 bit	1,5 m	20Mb/s	8
Ultra SCSI - 3, 16 bit	1,5 m	40Mb/s	16
Ultra - 2 SCSI	12 m	40Mb/s	8
Wide Ultra - 2 SCSI	12 m	80Mb/s	16

■ ...y cuando es un lujo

Aunque todos los días los precios de los accesorios para las PC bajan considerablemente, las controladoras SCSI son algo que se mantienen constante con el pasar de los años, y no justamente en $2,50. El precio de las controladoras oscila entre los $100 las más económicas y $280 las más poderosas. La gran inversión aparece cuando se quiere comprar el dispositivo, ya que la diferencia de precio entre uno "común" y otro "SCSI" es muy significativa. El ejemplo más claro de esto son los discos rígidos; un disco de 10GB IDE está alrededor de los $400 mientras que un disco SCSI de 9GB cuesta alrededor de $900.

Como se pueden dar cuenta, el usuario promedio a la hora de elegir entre un disco IDE u otro SCSI, no lo piensa mucho.

En el resto de los dispositivos, tales como

un Scanner o un ZIP-Drive, la diferencia de precio no es tan grande, pero los cambios tampoco. Un Scanner SCSI cuesta sólo $50 o $70 más que su modelo paralelo y un ZIP IDE interno sale poco menos que un SCSI.

Los Scanners SCSI son mucho más rapidos que los modelos paralelo, y además no hace falta comprar una placa SCSI, ya que la mayoria vienen con una incluida. En cambio los ZIP-Drives u otros dispositivos de almacenaje no traen la controladora, es por eso que el precio sube demasiado y la espera de unos minutos más que tarda el IDE con respecto al SCSI se ve justificada ante el aumento de costo.

Sin embargo los ZIP-Drives SCSI sí son justificables cuando son externos, debido a que la comparación se realiza con los paralelos y estos sí son lentos (25' para copiar 100Mb), claro que hay que tener en cuenta que sólo se puede movilizar entre computadoras con controladoras SCSI incluidas.

Mitos y realidades del SCSI

El mito más conocido sobre las controladoras SCSI es que son para problemas, esto significa: conflictos, colgadas, dolores de cabeza. Esta es una verdad a medias. Uno se puede encontrar con controladoras que funcionan de primera, hasta otras en las que no se puede configurar la cantidad de dispositivos que están conectados. La mayoría de los problemas aparecen por falta de conocimiento en el tema, desde lo que sería lo más sencillo, que es instalar la placa y que funcione bajo Windows 95/98, hasta cargar el driver del CD-ROM SCSI en DOS. Siempre es recomendable instalar este tipo de dispositivos con la ayuda de alguien que esté familiarizado con el tema.

Otro mito es que con la instalación de un disco rígido SCSI el Windows va a "volar". Esta es otra verdad a medias ya que si bien la transferencia de los discos SCSI ayuda a que el Windows corra más rápido, este no es el único factor que influye. Si estás buscando que el Windows no "serruche" tanto tu disco rígido podés optar por una opción más económica que un disco SCSI: Aumentarle la cantidad de memoria RAM.

En resumen

Los dispositivos SCSI utilizan la tecnología más avanzada en lo que respecta a transferencia de datos y se puede ver en los resultados prácticos y en los precios. Si usás la PC sólo para los juegos, te habrás dado cuenta de que invertir dinero en un sistema SCSI no va a hacer la diferencia.

Por otro lado si usás la PC con programas de diseño o edición y también te parece que la memoria no alcanza, colocar un disco o un scanner SCSI te puede ahorrar mucho tiempo de espera enfrente de la PC.

Ficha Técnica
Compañía: *Logitech / Ofiser*
Internet: *www.logitech.com/us/trackballs/tb20_100.html*
Precio: *$160*
Puntos de Venta: *Compumundo - Musimundo - Compushow*

PROMEDIO 85%

hardware

Logitech TrackMan Marble +



Cómodo, preciso y ocupa poco lugar

El sistema Trackball

Los trackballs existen ya desde hace tiempo y aunque no se vean mucho, evolucionan a la par de los mouse.

Este modelo de Logitech viene con todas las utilidades para usar el teclado lo menos posible. La bola del trackball está situada de tal forma que se pueda mover con el dedo pulgar, dejando así a los otros dedos para presionar los tres botones. El botón del medio cumple dos funciones: una como rueda para hacer scroll en las ventanas de Windows (Arriba-Abajo) y otra como una función especial que se puede configurar fácilmente con los drivers que trae.

La ventaja que siempre tuvo el Trackball con respecto al mouse es que ocupa mucho menos espacio y que prácticamente cualquier lugar es cómodo para colocarlo.

Nueva Tecnología

Para incrementar la performance del trackball, Logitech inventó la Marble Technology. Normalmente el polvo y la suciedad se depositan en las partes mecánicas internas de los trackballs, impidiendo el movimiento suave de la bola. La Marble Technology soluciona este problema remplazando el sistema mecánico por uno óptico. ¿Cómo funciona? La pelota de marmol (Marble) esta pintada con puntos negros al azar, cuando se mueve la bola, un rayo de luz ilumina una pequeña sección de estos puntos. Esta imagen pasa a través de un lente que refleja un espejo y esta reflección se proyecta en un chip sensor. Este chip registra la información 1000 veces por segundo. El sensor calcula el movimiento en casi la misma forma que lo hace el ojo humano. Luego la información es transmitida a la PC y de esta manera el cursor se mueve suavemente a través de la pantalla.

Los drivers

Como siempre Logitech nos provee con unos excelentes drivers para poder configurar fácilmente todas las cualidades del Trackball.

En esta ocasión el MouseWare 8.01 nos permite: Cambiar los punteros, especificar la dirección del Trackball, elegir la función de cada uno de los 3 botones, la velocidad del scroll de la rueda y la posibilidad de autodetectar los punteros que se conectan a la PC sin necesidad de resetearla.

En síntesis, una excelente opción para los que cuentan con poco espacio de trabajo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un trackball con un nuevo sistema de sensores.
LO QUE SI: Los Drivers. El novedoso sistema óptico de sensores.
LO QUE NO: Un poco complicado de acostumbrarse para aquellos usuarios del viejo y querido mouse. El precio.

85%

juego extendido

El RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Compañía /Distribución: *Valve / Sierra / Ofiser*

Half-Life: Uplink

Por Maximiliano Peñalver

La pesadilla no terminó. Valve nos deslumbra una vez más con una demo jugable, que a diferencia de a lo que estamos acostumbrados, nos presenta un escenario inédito, situado en el Lambda Core en las afueras del Black Mesa Research Facility y ubicado temporalmente 48 horas después de los acontecimientos en que finaliza la versión completa Half-Life. No queremos contarles mucho la historia de este Uplink o su desarrollo, ya que lo mejor que tiene es la habilidad de sorprendernos con sus impredecibles eventos y vueltas de tuerca minuto a minuto. Pero básicamente podemos decir que nuestra misión será redireccionar un satélite para permitir a los científicos la apertura de un sector vital para nuestro progreso.

Lo que más nos sorprende de este demo subtitulado Uplink, es que todavía el engine del Half-Life tiene mucho más para dar, aún para aquellos que terminamos el juego completo, con nuevas secuencias realizadas mediante "scripts" que le dan al juego una ambientación digna de la mejor de las películas de suspenso. Uplink permite enfrentar (aunque en breves cantidades) a casi toda la galería alíen que pueblan los pasillos de Half-Life, y a los marines cuya inteligencia artificial dejara con la boca abierta a más de uno.

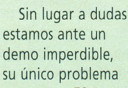
También tendremos la oportunidad de utilizar varias de las armas originales, como la crowbar (una palanca de metal), la pistola Glock 9 mm, el Combat Rifle MP-5 (aunque no disponemos de las granadas especiales que éste carga en la versión full) y la Assault Shotgun, además de algunas granadas comunes, pero hasta aquí llega nuestro arsenal, que es mucho más amplio y desvastador en la versión retail.





El nivel de dificultad (aunque tiene tres) difiere según hayamos jugado o no, a la versión completa. Por ejemplo, alguien que ya conozca en su totalidad la experiencia de Half-Life, no tendrá mayores problemas en terminar el demo en el nivel de dificultad medium en algo menos de una hora, pero todos aquellos nuevos a esta experiencia, prepárense para un par de horas largas antes de tomarle la mano a la brillante inteligencia de los enemigos marines. Pero pertenezcamos a un grupo o al otro, Half-Life: Uplink es una experiencia maravillosa.







Sin lugar a dudas estamos ante un demo imperdible, su único problema es que son 50 megas y puede llevar un tiempo bajarlo de Internet. Igualmente está en nuestro site (www.xtremepc.com.ar) cuyo server corresponde a Ciudad Digital, por lo que dentro de todo lo podrán bajar relativamente rápido (recuerden utilizar algún programita tipo GetRight por si se les corta la comunicación. Hay más información sobre este aspecto en nuestra página de Internet).

Si todavía no jugaron a esta autentica maravilla, realmente les recomendamos que prueben este demo, no sólo los convencerá de que se están perdiendo uno de los mejores arcades 3D del año que paso, sino uno de los mejores juegos de la historia de la computación.

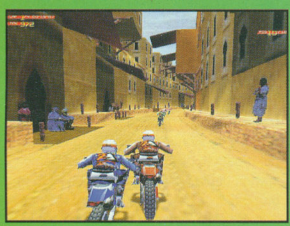
Lo que sí: Una excelente demostración de lo maravilloso que es Half-Life.
Lo que no : 50 Megas para bajar y es relativamente corto.

95%

PATCHES

Quest for Glory V - v1.1 - 627 kb - www.xtremepc.com.ar
Una larga lista de cambios, mejoras y adicionales para hacer más entretenida la aventura en esta serie de juegos que ya son un clásico. Algunos de estos son:
- Cantidades de cosas nuevas para hacer, por ejemplo: podemos convertirnos en ambas cosas, Reyes de Silmaria y Jefe de los ladrones.
- Podemos grabar y cargar todas la veces que queramos sin que los archivos de las partidas se corrompan.
- Mejoras a la lógica del programa y el manejo de memoria
- No podés salir del Famous Adventurer's Correspondence School mientras el FA está hablando.
- Abdull ahora te ataca en la casa de Ferrari.
- Podés conseguir el gancho en la guarida de los ladrones si no lo agarrás de Rakeesh en Nob Hill.
- Podés combinar correctamente varios items en el inventario cuando se trata de más de dos.

Moto Racer 2 v1.34 - 1.9 MB - ww.xtremepc.com.ar -
Mejoras al juego de Electronic Arts, a saber:
1. Soporte para sonido 3D usando DirectSound 3D y para placas compatibles con el sistema EAX.



2. Mejoras al sistema de manejo de la texturas en memoria.
3. Mejoras al soporte TCP/IP, sincronización y modo Lobby en juegos en Internet.
4. Mayor cantidad de cuadros por segundo en el modo gráfico por software.
5. Desde ahora podremos usar joysticks como el Logitech Force Feedback joystick o uno compatible con la opción Force Feedback del DirectInput, además de cualquier volante (Testeo realizado con los de Microsoft y Logitech).
6. Soporte para procesadores Cyrix.
7. La linea de comandos para ajustar el "threshold" y la amplitud en la configuración de los joysticks ahora funciona correctamente.
8. El programa ha sido optimizado para correr más rápido.

StarSiege: Tribes - v1.2 - 633 kb - ww.xtremepc.com.ar -
Este patch provee una cantidad de optimizaciones y arreglos para Clientes y Servidores, además del molesto bug que nos dejaba colgados sin poder movernos, perdiendo la conección. En nuestro sitio podrán encontrar las versiones del patch de 1.0 a 1.2 y de 1.1 a 1.2, para quienes ya hayan bajado el primer patch. Esta ultima versión no incluye OpenGL.

Castrol Honda Super Bike - 1.2 MB -www.xtremepc.com.ar -
Buenas noticias para los usuarios de Windows 98 y los poseedores de este simulador de motos.



Se han resuelto los problemas que tenía con la última versión del Windows, que algunas veces dejaba la pantalla completamente en negro y cesaba de cargar.
Además, se han resuelto los problemas con las placas ATI Rage 2, Voodoo 2 en SLI y se suma soporte para varios joysticks y para Force Feedback.

Dark Vengeance - v1.1 - 2.5 MB - www.xtremepc.com.ar -
Este patch soluciona los siguientes problemas:
- Nuestro personaje podía correr fuera del castillo sobre los limites en negro y comenzaba a flotar. Esto sucedía en el Castle Façade (último nivel).
- Si teníamos el sonido apagado o presionábamos ESC al comienzo de una escena entre niveles, ese nivel no se podía terminar. Esto sucedía en Audience Hall.
- Si cambiábamos el nombre de usuario e intentábamos entrar a un juego por Lan en progreso, el juego se "colgaba" en la pantalla de carga.

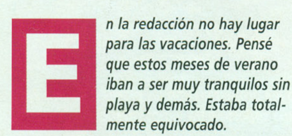
Thief: The Dark Project - v1.2 - 10 MB - www.xtremepc.com.ar -
Con esta nueva versión se solucionan varios problemas con las placas RIVA 128 y la ausencia de sonidos cuando usamos la ganzúa en la misión 7, entre otras cosas. El patch introduce soporte de "Environmental Audio Extensions" (EAX) de Creative Labs, con efectos de reverberación que mejoran la atmósfera del juego.
Trucos disponibles con este patch:
- Un nuevo "cheat" para saltear misiones. Sólo tenemos que presionar Control-Alt-Shift-End, con lo que la misión finalizará pasando a la siguiente.
- Más dinero. Lo único que tendremos que hacer será agregar en el archivo dark.cfg una línea que diga "cash_bonus" seguida de un número entero.



Comenzar en la misión X. Agreguen la siguiente línea al archivo dark.cfg: "starting_mission X", donde X es el número de misión.

Verano Caliente

Por Fernando Brischetto



En la redacción no hay lugar para las vacaciones. Pensé que estos meses de verano iban a ser muy tranquilos sin playa y demás. Estaba totalmente equivocado.



Sorpresa Nro.1

Finalizando el número de Febrero, justo a finales de Diciembre / comienzos de Enero, no había suficientes novedades o temas que justificaran una nueva edición de esta sección, por lo que decidimos dejarla para Marzo. Justo 2 días después de cerrar la edición apareció el famoso Bleem, casi como de la nada, y ya estaba listo para probar si era puro cuento, ya que ningún usuario que no fuera beta-tester había tenido acceso a el mismo.

Impresionante. Corría varios juegos que ya había probado con el PSEmuPro sin éxito alguno, como ser Metal Gear Solid o Street Fighter Alpha 3. Este emulador tiene la capacidad suficiente para ver las "movies", una de las cualidades fuertes de la maravilla de Sony, ya que cuenta con una emulación casi perfecta del MDEC, con el único inconveniente de que sólo se pueden ver en Blanco y Negro. Esta demo/beta del Bleem tampoco tiene sonido fx, lo único que se puede escuchar mientras jugamos son las pistas de audio. Apenas unas horas después sus autores pidieron que lo retiraran de todos los sitios dedicados a la emulación ya que supuestamente alguien habia robado la versión beta del programa.

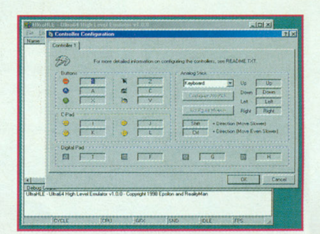
Sorpresa Nro. 2

Solo pasaron unos días y llegó la segunda sorpresa de Enero. Connectix, la empresa detrás de la famosa camarita QuickCam, anuncia un programa para Mac llamado "Virtual Game Station" y realiza una demostración en MacWorld '99. El programa no es ni más ni menos que un emulador de Playstation, que creanme, roza la perfección en todos sus aspectos. Al igual que el Bleem, el VGS ***no necesita ni utiliza*** una imagen del bios de la PSX. Ese mismo día, personal de Sony compra dos copias del Virtual Game Station.

Sorpresa Nro. 3

Cuando ya me estaba recuperando de las noticias pasadas, cayó sin lugar a dudas la verdadera ***Bomba***. Algo así como un piano que te cae en la cabeza desde un piso 13. Era el emulador de Nintendo64, UltraHLE, que corre el Mario64, Banjo Kazooie o hasta el Bomberman Hero con sonido en una PC con Pentium II 233 como mínimo.

Demasiado quizás para este momento, una buena desición de sus autores llego sólo 4 horas luego de su debut en la red. Estaban removiendo el emulador de todos los sitios posibles dada la paranoia desatada por los piratas que no hacian otra cosa que rogar por los juegos en los canales de Chat. Sin embargo, la autopista de la información permitió que por lo menos 7000 personas "bajaran"el emulador del sitio oficial. Nuevamente, los autores condenaron la acción: "No aceptamos que usen el emulador para el uso con roms ilegales y como no podemos parar a la gente que lo usa de manera errónea e ilegal, no tenemos otra opción que discontinuar el proyecto".



¿Quién sorprende a quién?

Sony ni lerdo ni perezoso anunció y luego realizó acciones legales contra Connectix, como era de imaginar, alegando que "el producto no representaba fielmente la calidad de la Playstation y que además infringía los derechos de propiedad intelectual". Sorpresa para Sony fue el fallo la Corte de Distrito de San Francisco rechazó el pedido de Sony de bloquear la venta y distribución del producto de Connectix, Virtual Game Station debido a que solo funciona con soft original.

A pesar de los rumores Nintendo no ha comenzado su propia batalla legal contra los autores del UltraHLE, quizás temiendo un fallo similar al ocurrido con Sony.

EMU BUZZ

Noticias del mundo de la emulación

- M.A.M.E: *Se viene el Street Fighter 1, el Tortugas Ninja In Time y un nuevo "core" en assembler para los juegos que usen Z80, con una ganancia del 20% en velocidad.*

- El nuevo Raine ya esta disponible con juegazos como Asuka Vs. Asuka, Truxton 2, Puzzle Bobble 2x, Snow Bros 2, Combatribes, Rodland, Saint Dragon, P-47, Plotting y más. En total 26 nuevos juegos.

- Nueva versión del Shark, que suma Twin Cobra, Tiger Heli, Vimana, Truxton, Zero Wing, Out Zone y Hellfire por nombrar algunos. Shark es solo para Win95/98.

TE PERDISTE ALGUN EJEMPLAR?

XTREME PC

Número 1 — Noviembre 1997



Previews: **Jedi Knight** - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos

Número 2 — Diciembre 1997



Previews: **PC Fútbol 5.0 Apertura '97**- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos

Número 3 — Enero 1998



Previews: **The Curse of Monkey Island** - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos

Número 4 — Febrero 1998



Previews: **Tomb Raider II** - Starcraft - Sin - Diablo II
Reviews: Myth - Wing Commander: Prophecy - Heavy Gear y muchos más...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos

Número 5 — Marzo 1998



Previews: **Battlezone** - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos

Número 6 — Abril 1998



Previews: **Messiah** - Age of Empires 2 - Ultima IX: Ascension
Reviews: Balls of Steel - Mysteries of the Sith - PC Fútbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos

Número 7 — Mayo 1998



Previews: **Forsaken** - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos

Número 8 — Junio 1998



Previews: **SiN** - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos

Número 9 — Julio 1998



Previews: **Copa del Mundo: Francia '98** - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte) Trucos

Número 10 — Agosto 1998



Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: **Mortal Kombat** 4 - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Trucos

Número 11 — Septiembre 1998



Previews: **Need For Speed 3** - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos

Número 12 — Octubre 1998



Previews: **Grim Fandango** - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos

Número 13 — Noviembre 1998



Previews: **Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron**
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos

Número 14 — Diciembre 1998



Previews: **Turok 2** - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c. Trucos

Número 15 — Enero 1999



Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: **Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98** - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos

Número 16 — Febrero 1999



Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: **380 Trucos para tu PC** y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos

Ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Larrea 785 15 "B" - Capital Federal, los días miércoles de 12 a 18 Hs (único día y horario).

Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos a la siguiente direccción:

Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires

El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar que ejemplares querés. El precio de cada ejemplar es de $4.90

Era una noche sofocante

Half-Life se comió la mitad de nuestras vidas

Por Durgan Nallar

Era una noche sofocante. Habíamos terminado las notas para la XPC y el Jefe ya no nos acosaba con los plazos de entrega a la imprenta. Charlie y yo apuramos el cigarro, contamos un par de chistes malos y nos despedimos en la vereda de mi oficina. El manojo de llaves tintineó mientras abría la vieja puerta de vidrio. El cuarto estaba oscuro y apestaba. Algo emitió un débil chillido, pero no encendí la luz. Probablemente era sólo mi imaginación. Arrojé el sobretodo hacia las sombras y probé una vez más de colgar el sombrero sin mirar. Dejé la Magnum cerca, sobre el escritorio. Era el momento. Eructé cuando hundía el índice en el botón de Power y la pantalla se iluminaba.

Enero 26, 3:16 a.m.

Llevo dieciséis horas sentado ante el monitor. O eso creo. Tendría que haber vuelto a casa, con mi esposa y mi perro. La cerveza se terminó. Igual, no importa; estaba caliente como orina. Tengo hambre, también. Pero sólo un nivel más... sólo otro nivel más y apago la computadora antes que reviente. Si me preguntan digo la verdad: que Half-Life es un juegazo, que es tremendamente adictivo bla bla. No voy a tener problemas. ¡Arghhhh, Headcrab! ¿Cuántas veces me voy a asustar de lo mismo? No hay caso, siempre que esos bichos me saltan a la cara. ¡Pero a mí no me van a ganar! Hago otro nivel más y me voy.

Enero 29, 4:01 p.m.

El último y me voy. Ahora sí. Pero es TAN adictivo. Me muero de hambre y de sed. Y si no corto ahora, me divorcio. Con lo que sé ya puedo escribir la nota que me pidió el Jefe. Tengo que advertir sobre la necesidad de aprender a saltar lejos con ayuda del traje. Es fundamental el salto largo, sobre todo cuando se alcanzan los niveles de Xen, el repugnante mundo de los repugnantes bichos. El salto largo se consigue corriendo, agachándose en el último instante y saltando, como si tomáramos envión. De otra manera también nos perderíamos municiones y medicinas que, en principio, parecen inalcanzables. A ver... ¡Arghhhh, Headcrab!

Febrero 2, 5:44 p.m.

La Crowbar no es un arma efectiva. Sólo sirve para romper cajas y a veces es buena contra los Headcrabs. Me da un placer especial matarlos y seguir pegando. Tiran ese líquido amarillento. Lindo. ¡Yo, Gordon Freeman, hago justicia eliminando a los enemigos de la Humanidad! ¡Tomá, bicho! Que buen tipo soy. ¿Qué hora será? Me olvidé de dar cuerda a esta cosa. La Crowbar también sirve para los Zombies, para no gastar balas. Los Zombies son los mismos científicos convertidos en cosa cuando los Headcrabs les chupan la cara. Pero hay que saber: corremos hacia el Zombie de turno, golpeamos una o dos veces y retrocedemos para esquivar los manotazos. Si nos da de izquierda o derecha no pasa nada, pero si nos coloca un zarpazo vertical, chau Gordon.



¡Un balazo de la Magnum y se acabó la fiesta!

Febrero 14, 1999

El teléfono ha estado sonando sin parar. Tuve que arrancarlo de la pared. Lo mejor para los Headcrabs es la pistola Glock 9 mm. Dos balazos y sanseacabó; pero sin duda hay que activar la ayuda automática para apuntar que el Half-Life trae en el menú de configuración; esos ¿cangrejos? ¿insectos? repugnantes son demasiado pequeñitos y rápidos para acertarles en la oscuridad a media distancia y con la luz de una linterna. La Magnum .357 es súper potente. ¡Carga sólo seis balas, aunque hace desastres! Es lerda entre tiro y tiro, pero tiene un zoom útil y poco conocido, apretando el botón secundario del mouse. La Assault Shotgun en cambio carga ocho balas y con el botón secundario dispara de a dos. Es efectiva a corta distancia, porque la munición tiende a dispersarse. El arma más usada, seguro, es el Combat Rifle, o MP-5; carga 50 balas y ocho granadas que pueden lanzarse con el botón secundario. Dispara rápido, así que hay que recargar constantemente, si tenemos opor-



Gauss Gun en multiplayer: para atravesar paredes y hacer "Rocket Jump".

tunidad, para no quedarnos indefensos en medio de la bronca. El MP-5 es efectivo a cualquier distancia. ¡Las granadas no llegan lejos si no levantamos la mira del rifle, así que atento!

Marzo 12, 1999

La Crossbow es una ballesta moderna, con todo y mira telescópica. Dispara cinco tiros sorprendentemente poderosos, pero recarga sorprendentemente lento. Usada como sniper (como siempre, el zoom se obtiene presionando el botón secundario) suele bastar un tiro o dos para salpicar las paredes. El RPG es un lanzacohetes dirigido por láser. Carga cinco misiles. Se dispara y, cuando el misil enciende el motor, se dirige con la mira láser. Ideal para colocarle un rocket en el ukelele al bicho que dobló la esquina. Lo negativo: el láser es visible por todos, un enorme punto rojo; con el botón secundario del mouse se puede apagar para que no nos delate, pero sin láser no podemos guiar a los misiles. El reverendo McKire vino a verme ayer. Quiso sacarme de la máquina, pero no se lo permití. El tipo cree que estoy poseído. Y sí. Estoy poseído por Valve. Más tarde vino mi esposa. Me dejó un bolso con ropa y al perro. Dijo que no volvería a saber de ella. ¡Maldición, vino cuando estaba en la final del modo difícil! Tuve que empezar desde el principio del nivel porque no había grabado. ¡Idiota, idiota, idiota!

Octubre 25, 2001

La Gauss Gun carga 60 cells. Dispara una serie de rayos efectivos a medio alcance. Sosteniendo el botón secundario podemos disparar una carga de 12 cells a la vez. Esto último hace retroceder unos metros y puede atravesar en fila a los bichos, como si fueran manteca verde. ¿Manteca verde? ¿Qué estoy diciendo? Creo que debería dormir un poco. La Gluon Gun, por otra parte, carga 60 cells y dispara un rayo de plasma azul y constante que atraviesa cualquier carne. Con el secundario dispara un tiro similar al del Railgun de Quake II. La Hivehand, en cambio, es una cosa alienígena. Es el arma de los Alien Grunts. La Hivehand cría hasta ocho insectos que buscan clavar el aguijón en lo primero que ven. De nada sirve esconderse detrás de una caja, los bichitos vendrán zumbando como moscas. ¡Pero no son moscas! Con el botón secundario la Hivehand libera un solo bichito, tipo balazo. La carga de insectos se regenera sola tras unos pocos segundos. Asqueroso. Divino.

Abril 11, 2004

Se pueden llevar hasta 10 granadas de mano que, como es sabido, son de grandísima utilidad para despejar reuniones y piscinas llenas de Ichthyosaurs y Oprahasaurs (unos pececitos de pésimo humor). Las cinco Satchel Charges que podemos cargar, en cambio, son más útiles para objetivos estáticos (como torretas o gente distraída) ya que pueden ser detonadas por control remoto. Las Trip Mines se pueden pegar en techos y paredes, y explotan cuando algo atraviesa el rayo que emiten. ¡Se lo copiaron de Duke Nukem 3D! Los Snarks, por otra parte, no sólo son desagradables sino que encima, traicioneros; podemos llevar hasta seis con nosotros y lanzarlos tras su objetivo: pero si no lo encuentran -pasa por lo general porque no quieren atacar a ciertos aliens- vuelven a los saltos a mordernos y gritarnos en la cara. Una verdadera desgracia. ¡Uf, cómo apestás, Bobby! ¿No habrás hecho tus porquerías de perro adentro, no...? ¿Bobby? ¿Bobby?

Septiembre 11, 3256

Cuaderno de bitácora, fecha estelar 09113256. Por fin estamos en órbita a bordo del transbordador argentino. Hemos estado jugando multiplayer con los sobrevivientes de la última termonuclear. Y hemos descubierto varias cosas. En primer lugar, que los muchachos de Valve (parece que fuera ayer nomás, que bárbaro) "tocaron" algunas de las armas para hacerlas más apropiadas para multiplayer. La Crossbow lanza unos mini-rockets en vez de su carga normal, y además asegura que en modo sniper un solo disparo signifique la muerte. En multiplayer, el Gauss Gun, a su vez, dispara cargas que rebotan en paredes y corredores; el botón secundario carga un rayo que puede atravesar paredes (y cabezas, torsos, etc.). Cargando al máximo con el botón secundario, y apuntando a los propios pies, es posible ejecutar -sin el menor rasguño- el famoso, conocido y difícil "rocket jump", o salto del cohete clásico de Quake, que permite tácticas ofensivas-defensivas y alcanzar sitios de otro modo inaccesibles. Además, el nuevo patch que está en el site de Sierra (www.sierra.com) mejora mucho el rendimiento en LAN y módem, agrega dos nuevos niveles Deathmatch y nuevas skins. También está la demo oficial (50 MB), "Uplink", una mini-misión especial, nunca antes vista ni siquiera por los poseedores del juego completo y analizada en Juego Extendido de este mismo número. Espectacular. ¡Vamo' a seguir jugando!

Julio 20, 3257

En la vieja Tierra, este día solía festejarse el día del amigo. Han pasado muchos años desde entonces. Mis amigos ya no están conmigo. Yo he sobrevivido, a pesar de que todos decían que no lo lograría. Ignoro a qué se debe mi extraordinaria longevidad. ¿Half-Life tendrá algo que ver? ¿Se puede estar tan ensimismado en algo como para olvidarse de todo, hasta de envejecer? Probablemente nunca lo sabré. El gobierno me ha confiscado mi querida Pentium, argumentando que es material histórico. Pero yo sé que en realidad lo que quieren es mi Half-Life. No lo permitiré. ¡Voy al rescate ahora! Oops... ¿Habré salvado la partida?



Los Snarks son unos bichitos muy lindos y simpáticos.

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

QUEST for GLORY V DRAGON FIRE

Una guía con todos los items más importantes para poder terminar esta original aventura

■ *Por Máximo Frias*

QFG5: Dragon Fire, es un juego que se puede terminar de muchas formas, por esto en esta solución solamente daremos algunas pistas generales y cómo se deben encarar las distintas situaciones que presenta el juego.

• Primera Prueba: Rite of Freedom

Hay cinco villas. Lo ideal seria completarlas a todas para poder ganar experiencia y aumentar las habilidades. Lo que estás buscando es el símbolo de cada villa, que normalmente se encuentra en la casa más grande dentro de un cofre. Dale los símbolos a los guardias del Hall of Kings para completar la prueba. Matá a todos los invasores o simplemente tratá calmando el área con el Paladín e ir directamente a la casa grande, de esta manera no tenés que matar a nadie. Si salvás más de una villa vas a empatar la prueba.



Extras

Todos

El resto de las pruebas no son por tiempo, así que podés hacer otras cosas antes de ir a Hydra Island. Una de estas es empezar a pensar con quién te querés casar al final del juego. Por ahora podrías empezar por hablar con Nawar en el Dead Parrot. Dale flores, chocolates, y joyas.

Comprá el Hera's Ring y tenelo preparado para dárselo a tu futura esposa.

Ladrón

En el Dead Parrot hay dos personas que te pueden decir dónde está la Guarida de los Ladrones. Una es Arestes, la otra es un hombre vestido de negro que está en la parte superior derecha de la cantina. Haceles las señas de ladrón (Thief Signs) y te van a decir que la Guarida se encuentra debajo del puente. Andá y desarmá la trampa antes de entrar. Hacete miembro y entrá al concurso para Chief Thief (Jefe de los Ladrones). Comprá la antorcha, el TinderBox, el BlackJack y el Pickpocket Knife.

Por ahora la única casa que podés robar es la que se encuentra al lado de la casa de Ferrari. Usá el ToolKit para abrir la puerta y entrá. Usá la antorcha para ver e investigá toda la casa. Cualquier cosa de valor luego se puede vender en la Guarida.



Si tus talentos son altos podés intentar robar el banco. Sólo tenés que acercarte cautelosamente y usar el Toolkit en todas las cerraduras. Esta es la mejor forma de ganar dinero fácilmente.

Hechicero

Por ahora lo único que podés hacer es comprar hechizos en el Magic Shop. Andá a visitar a Erasmus, hablale de magia y te va a dar un hechizo nuevo (Whirldwind).

Guerrero - Hechicero

Si ya asaltaron el banco mostrale los lockpicks a Erasmus. Después andá al Dead Parrot, seguí al hombre manco (Arestes), acusalo de ser un ladrón y llamá a los guardias. Después hablá con él en la prisión.

• Segunda Prueba: Rite of Conquest

La isla a la que tenés que ir se encuentra al sudoeste, es la pequeña al lado de la más

grande. Comprá los magnetos mágicos en el Magic Shop. Para llegar a ésta necesitás alquilarle el bote a Andre. Tené en cuenta que el sólo se encuentra en el puerto por las mañanas.

Si sos el ladrón podés entrar sigilosamente sin que nadie te vea, meterte por la cañería de drenaje. Aparecés dentro de la fortaleza por el baño, noqueá a todos con el blackjack y tratá de ir a las puertas superiores, el General aparece. Noquealo y sacale las cosas, luego volvé por donde entraste. Es muy importante que no suenes la alarma.

Si sos el Guerrero, no hay mucho que pensar. Matá a todos. Lo mismo si sos el Paladín. Los Hechiceros hacen algo parecido pero con Fireballs y demás. Cuando aparece el centauro, usá el Reversal y cuando éste te empiece a tirar hechizos usá el trigger en él. Para volver a la isla de Marete usá los magnetos mágicos.

• Tercera Prueba: Rite of Valor

Antes que nada necesitás conseguir: Cera de abeja (está en el pillar que se encuentra al norte de Silmaria), plumas (están en donde está el pegaso), una lanza, items que se puedan lanzar, una pizza de Artichoke, algunas anchovies de Andre (hablá con él y preguntale sobre peces pequeños), y una amphora de Wolfie. Juntá la pizza con el pescado. Después andá a la Isla de la Ciencia, activá el molino, rompé el freno y reponelo con una lanza. Saltá a la góndola, tirale piedras, dagas o usá un hechizo de ForceBolt para soltar nuevamente el freno. Una vez en la Isla de la Ciencia, hacé la prueba (es la pantalla verde que está al lado del engranaje), entrá y dale la A&A pizza al científico. Si fuiste de noche, en vez de darle la A&A pizza, tenés que formar una pizza de J&P entre una pizza de Pepperoni y Jalapenos. Usá la cera de abeja en las alas y después las plumas. Una vez en Hydra Island usá la amphora en el líquido amarillo que sale del árbol. Depués ponete a pelear con la Hydra. Cuando aparezca Esla para ofrecerte ayuda decile que sí (si no el juego se cuelga). Es lo mismo si vos peleás o quemás las heridas. Cuando esté muerta sacale los dientes. Si querés casarte con Elsa al final, dale los dientes de la Hydra. Entrá a la cueva y agarrá todo lo que puedas. Usá los magnetos mágicos para volver a la posada. Si no le diste los dientes a Elsa, dáselos a los guardias. Si se los diste andá a dormir y te llamarán a la mañana siguiente para presentarte en el Hall of Kings. Dale las escamas de dragón a Salim.



Extras

Todos

Para empezar a ganarte el corazón de Elsa, andá a hablarle al Adventurers Guild (antes de las 12:00PM). Dale un amuleto y flores.

Andá a donde está el nido del Pegaso (norte de la isla de Marete). Llená un para de Amphoras con el agua del río para obtener la Hippocrene water. No es muy difícil subir, hay que pensar un poco nada más. Agarrá las plumas que están en la cima. Volvé a la ciudad con los magnetos.



Vendele plumas a Salim. Dale el agua al FA, volvé más tarde y te va a dar una recompensa que varía depende con quién estés jugando.

Ladrón

Hacele las señas a Elsa. Después te va a ayudar a encontrar el Blackbird.

• Cuarta Prueba: Rite of Destiny

Para poder llegar a la isla de Delos necesitás los siguientes items: Sábanas de tu cuarto, el cuadro del globo que le comprás a Wolfie, el brazier de Marrak, el pegamento que agarraste en Hydra Island, y una soga. Mostrale a Ann la foto del goblo y dale las sábanas. Mostrale también la foto a Marrak para poder comprar el brazier. Ahora que tenés todo esto, andá a la isla de la ciencia. Subí por el "ascensor" y salí por la derecha. Usá el panel de control para agarrar la góndola que está en el agua.



Poné "100", "50" y "Closed". Usá el globo que te armó Ann con la sábana en la góndola, depués la soga, depués el pegamento. Colocá el brazier en la base y encendelo. Volá hacia la isla de Delos. Aterrizá y andá al templo del Sybil, agarrá la flor en la fuente. Tirá una moneda al agua para que te digan tu destino. Agarrá la prueba de que hiciste lo que había que hacer. Si sos el Hechicero, poder obtener el Magic Staff. Para esto tenés que ir a donde están las Dryads (en la misma isla) y ofrecerles a todas Hippocrene water de donde está el Pegaso. Hecho todo esto volvé a Silmaria y dale la prueba al guardia.

• Quinta Prueba: Rite of Courage

Compra 3 amphoras. Llena una con Hippocrene water. Lo único que necesitás es comprarle a Marrak, una de cada comida que tenga. Andá al pilar que está al norte de Tinos (el que tiene una calavera). Una vez ahí andá a la parte izquierda de la pantalla y vacía la Hippocrene water en donde el río se junta con la Montaña. Cuando aparezca Cerberus, ofrecele todos los tipos de comidas. Entrá a Hades. Si sos un Hechicero o un Paladín, cargá hechizos de protección. Guerreros y Ladrones no se gasten en matar a los enemigos. Ahora sí, empezá a correr para la izquierda de la pantalla. Entrá a la puerta y corré a la izquierda de la pantalla otra vez. Salí del esqueleto del dragón llendo a la izquierda de la pantalla. Corré todo el camino a la derecha hasta que veas una intersección de dos caminos, uno muy grande hacia arriba y otro muy pequeño hacia abajo. Agarrá el camino grande hacia arriba y dale todo para la derecha. Clickeá en la esctructura. Hades aparece y te hace elegir entre dos amores: Erana o Katrina. Elegí la que quieras. Volvé todo el camino para atrás hasta la intersección y ahora andá por el camino de abajo. Usá una amphora y sumergila en el remolino. Si sos el Paladín sumergí el anillo también. Seguí caminando para la derecha y usá otra amphora en el río. Ahora todo para izquierda y volvé a la



salida por donde entraste. Andá a la isla de Zante o Lymnos para ver a alguna de las chicas que libertaste. Volvé a Silmaria y dale la Stinx Water al guardia.

Extras

Todos

Ahora tenés dos chicas más para elegir: Katrina y Erana. Aunque a fines prácticos sólo tenés a Erana, ya que con Katrina no te podés casar por uno de esos bugs del juego. Si querés que Erana te de bolilla tenés darle flores, chocolates y completar una serie de obras de caridad: darle la cesta a Sarra, el agua al FA y el título de la propiedad a Ann. La cesta está en uno de los tantos escenarios que aparecen cuando te atacan por sorpresa en el medio de la isla de Marete. El título se obtiene más tarde.

Dale la Lathe water a Julanar, para que pueda curar a Erasmus y a Rakeesh. También le podés dar los bombones envenenados que te dejaron en tu cuarto para acelerar la creación de la cura final al veneno de la daga.

Ladrón

Una noche va a aparecer Elsa para llevarte a la isla de Minos y ayudarte a robar el Blackbird. Una vez en la fortaleza (que podés entrar de cualquier forma) andá a la puerta superior izquierda. Robá el Blackbird y volvé con los Magnetos. Podés dárselo a Arestes y ganar el concurso o dárselo a Ferrari, después robárselo y cambiarlo por el falso. Si se lo das a Ferrari el te va a dar el título de la propiedad de Ann, dáselo a ella.

• Sexta Prueba: Rite of Peace

Nuevamente andá a visitar a Katrina o Erana, y hablales de esta prueba, te van a dar un amuleto para poder respirar debajo del agua. Si no sabés nadar todavía, podés aprender de un libro que se encuentra en la casa del Famous Adventurer. Comprá una lanza mágica y andá a la parte sudoeste del mapa, Atlantis. Usá la lanza en la puerta y ésta se abrirá. Hay dos formas de llegar hasta la reina de Atlantis, una es matando a todo lo que se te cruce en el camino. La otra es clikeando en el panel del lado izquierdo, forzalo y éste se abrirá. Una vez dentro de la sala del trono, hablá con la reina y ésta te va a dar una estatua blanca en símbolo de paz. Volvé a Silmaria, mostrale la estatua a los guardias.

Extras

Todos

Esta es la hora de decidirse por algunas de las 3 chicas (Katrina lamentablemente no participa). Si cumpliste todo lo dicho y les dijiste que la amabas (sea cual sea) dale el anillo y listo. Nawar es la única que tenés que seguir un poco más. Te va a pedir dos favores: uno es que pelees con el guardia de



afuera (pegale y después volvé a entrar), el otro es que le des el título de la propiedad a Ann (sino sos el ladrón dale la estatua de Paz a Ferrari y listo). Después de esto dale el anillo.

• Séptima Prueba: Rite of Justice

Como encontrar al asesino es bastante complicado, es mejor que el asesino venga a vos. Caminá de noche por la ciudad desde la cantina Dead Parrot hasta la posada de Ann. Justo en el momento que vas a cruzar el puente, aparece el último personaje de la saga que faltaba para llenar el cartón. Bruno, el asesino, te empieza a atacar. Cuando te envenene con su daga tomate unas pastillas antiveneno y matalo. Despertás en el Hall of Kings y Logos te pre-





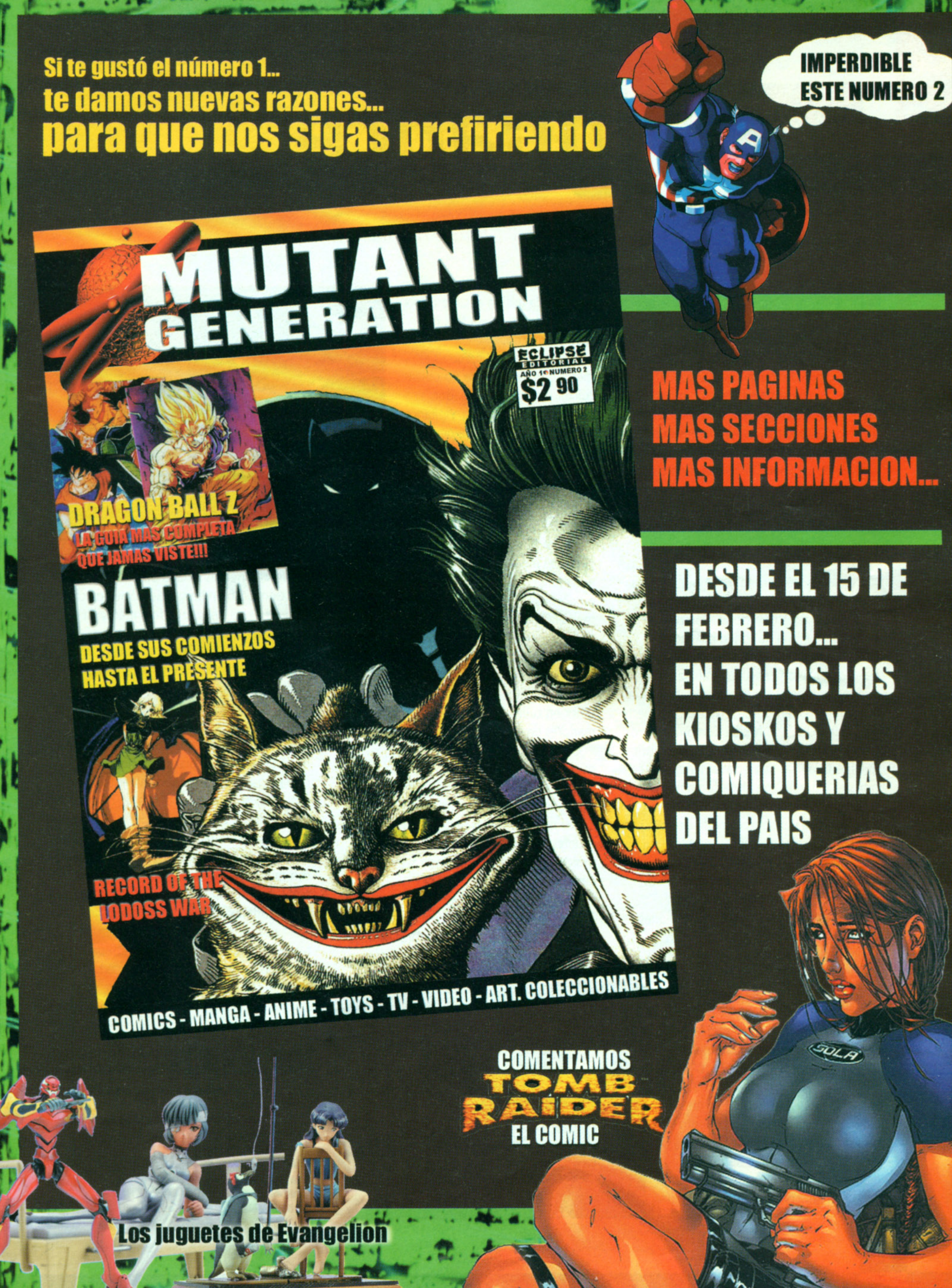
gunta qué querés hacer con Minos, tratá de engañarlo diciendo que Bruno confesó todo. Luego de una breve discusión, aparecés en la isla de Minos. Es muy difícil tratar de entrar sin que te vean así que lo más probable es que tengas que matar a todos. Entrá a la fortaleza y matá a todos nuevamente. Andá a la puerta izquierda del segundo piso. Agarrá el kit de Elsa que está arriba de la mesa y dáselo para que la pelea sea más justa. Matá a todos, agarrá las cosas del Minotauro. Te recomiendo que salves el juego antes de que se muera el Minotaurio, ya que después puede ser que no tengas oportunidad. Minos se suicida y completa el ritual. Agarrá las cosas de Minos. Abrí la puerta que Elsa te marca. Acá puede pasar que aún después de haber abierto la puerta que Elsa te marcó, nada suceda y explotes en pedazos. Esto es un error del juego, así que si esto te sucede seguí intentando hasta que aparezcan Katrina o Erana para llevarte hacia donde está el Dragón.

Ahora llegó el momento de la verdad. Salvá el juego apenas tengas oportunidad. Decile a Toro y a Gort que te ayuden a enderezar el pilar. Ahora sí, el Dragón puede ser dañado, así que tomate una poción para resistir el fuego y empezá darle para que tenga. Nadie se tiene porque sacrificar, así que cuando el Dragón esté el piso dale duro y parejo.

Si sos el Paladín, usar la daga envenenada te baja Honor.

Una vez el dragón muerto rechazá o aceptá el trono. Salvo si sos el ladrón o el Paladín. Si sos el Paladín rechazalo y hablá del "Paladin's Way". Si sos el Ladrón, rechazalo y luego, si ganaste el concurso de Chief Thief, te nombrarán Jefe de los Ladrones.

Esto fue una ayuda básica para poder llegar al final del juego resolviendo la mayoría de los puzzles. Lo que te recomiendo es que ahora que sabés cómo terminarlo, que lo juegues nuevamente con otro personaje y busqués todos los secretos que te faltan solucionar. Disfrutalo, acordate que es el último.



Si te gustó el número 1...
te damos nuevas razones...
para que nos sigas prefiriendo
IMPERDIBLE ESTE NUMERO 2
MUTANT GENERATION
ECLIPSE EDITORIAL
AÑO 1 NUMERO 2
$2 90
DRAGON BALL Z
LA GUIA MAS COMPLETA QUE JAMAS VISTE!!!
BATMAN
DESDE SUS COMIENZOS HASTA EL PRESENTE
RECORD OF THE LODOSS WAR
COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES
MAS PAGINAS
MAS SECCIONES
MAS INFORMACION...
DESDE EL 15 DE FEBRERO... EN TODOS LOS KIOSKOS Y COMIQUERIAS DEL PAIS
COMENTAMOS
TOMB RAIDER
EL COMIC
Los juguetes de Evangelion



Por Máximo Frias y Gastón Enrichetti

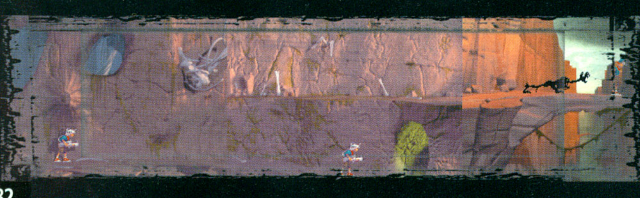
ATENCION: Los mapas de esta solución no representan los niveles en forma completa, sino los tramos más importantes de los mismos.



Nivel 1: The Canyon of Death

Salí de la nave y caminá hacia la derecha. Disparale a la sombra. Continuá hacia la derecha y disparale al esqueleto que está colgando de la piedra. En la próxima pantalla a la derecha vas a otro esqueleto colgando, disparale también. En la próxima pantalla parecería que el camino está bloqueado, parate en el medio de la pantalla y disparale a la roca que está en la parte superior derecha. Esto abrirá un agujero en la pared y aparecerán un montón de sombras. Matalas a todas. Justo cuando quieras pasar de pantalla van a aparecer más sombras, matá a estas también. Ahora sí, avanzá a la derecha y matá a todas las sombras. Para poder pasar la pantalla en donde estan las sombras que parecen ratas, tenés que saltarlas obligatoriamente. Esto se debe a que vienen muy rápido y sólo vas a poder matar a la primera. Lo más práctico es que te quedés parado y saltarlas a medida que van llegando. Avanzá nuevamente para la derecha. En el borde de la derecha hay un agujero verde que no lleva a ningun lado. Tenés que subir por la escalera que está en la mitad de la pantalla. Para poder matar a las dos sombras que están en la parte superior de la pantalla tenés que esperar que la que está más cerca de la escalera se levante, ahí le disparás. Después matá a la otra. Subís y un monstruo te come todas tus armas. Salí corriendo hacia la derecha hasta el puente. Cruzalo lentamente y corré hasta el rayo de luz para que la sombra se desvanezca. Hacia la derecha se encuentran una piedras naranjas. Trepá por las piedras siguiendo el camino de la lagartija. Cuando no puedas subir más, saltá hacia la derecha y agarrate nuevamente de las piedras. Bajá y caminá hasta el extremo derecho del precipicio. Volvé a subir, saltá a la derecha y seguí subiendo. Cuando parezca que ya no hay más camino saltá dos veces hacia arriba y Andy se agarrará de la cola del esqueleto. Subí hasta la cabeza y rápidamente saltá a la derecha. Seguí subiendo y empujá el hueso, cruzá el precipicio hacia la izquierda. Subí hasta la parte superior del cañón.







Nivel 2: Swamplands

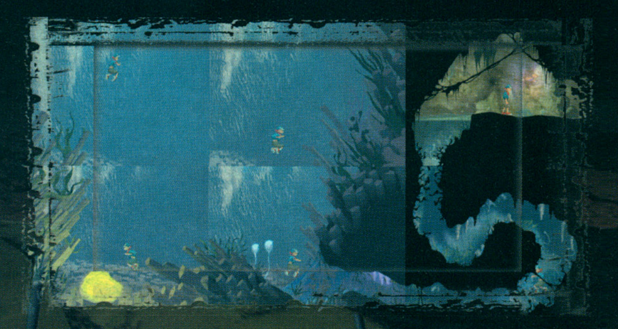
Avanzá a la derecha y parate bajo la liana. Saltá y agarrate de la liana para poder pasar a la próxima pantalla. Ya en el pantano saltá por la piedra, luego con cuidado saltá la segunda piedra y caminá hacia la derecha. Saltá y agarrate de la liana cuando ésta se te acerca. Bajate del otro lado del pantano. Esperá hasta que la planta se coma al bicho verde fluoresente que está volando y saltá hacia la derecha. Subí por el árbol y seguí a la derecha colgántote de las dos lianas hasta llegar nuevamente al piso. Seguí a la derecha y metete en el agua.

Para escapar de los Shadowbats, necesitás hundirte en el agua. Cada vez que éstos se te coloquen encima, sumergite. Apenas llegás a la costa los Shadowbats son destruidos por la luz del Sol. Seguí a la derecha y subí por las piedras hasta la mitad de la pantalla. Caminá hacia la derecha y saltá agarrándote de la cola de la planta que está colgando. Entrá a la cueva de la derecha y saltá tres veces para golpear con la cabeza la masa verde. De esta manera liberás más bichitos verdes. Rápidamente volvé todo hacia la izquierda y trepá por la pared hasta arriba de todo. Una vez en la cima avanzá hacia la derecha y entrá a la cueva. Esperá a que la primera planta se coma al bichito verde y luego saltala. En la próxima pantalla esperá a que la planta del medio se coma al bicho verde y agarrate de la liana para saltar hacia el otro extremo. Ahora agachate y pasá por debajo de la tercer planta. Subí por las piedras de la derecha y empujá la piedra floja. Cuando estás colgando de la liana balanceate de izquierda a derecha hasta agarrarte de la rama. Una vez en el agua nadá lo más rápido que puedas hasta la costa de la derecha.



Caminá hasta el árbol y trepalo. Para poder liberar a tu nuevo compañero saltá a la izquierda y agarrate de la liana.

Nivel 3: The Magic Lake



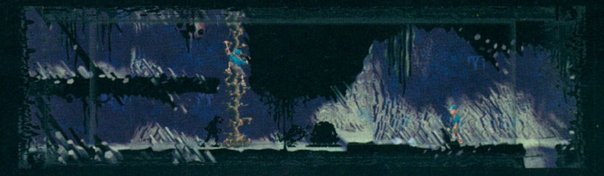
Apenas te hundís en el agua baja una pantalla hasta llegar a la piedra mágica. Tocála y pasá a la pantalla de la derecha. Entrá a la cueva y nadá todo el camino hasta la superficie. Una vez en tierra firme usá tu nuevo poder para romper la pared de piedras. Caminá hacia la derecha pateando la semilla hasta el final de la pantalla. Disparale con el Super Blast para que cresca. Trepá por el árbol y pasá a la pantalla de la derecha. Bajá y pateá la semilla hacia el agua. Cuando la semilla esté del otro lado, disparale con el SuperBlast para que crezca el árbol. Subí nuevamente por la pared, saltá a la piedra y de la piedra al árbol para poder cruzar al otro lado. Avanzá a la derecha. Tirate al agua. En esta parte tenes que tener cuidado con las Sea Cavities. Ellas chupan y escupen agua de la forma que menos te convenga. Esquivá la primera y pasa a la próxima pantalla.

Acá tenés que tener cuidado con los Tentáculos Submarinos. Tomá los tiempos que tarda en salir y esconderse para saber cuando poder pasar. Nadá hacia la izquierda. Ahora hay tres Sea Cavities. Avanzá con cuidado hacia la parte inferior de la pantalla. Lo más recomendable es que nades en diagonal y aproveches el impulso de éstas. Seguí nadando por los pasajes. Para pasar por la próxima habitación empeza a nadar hacia la izquierda hacia la primera Sea Cavity. Después presioná hacia arriba y hacia la izquierda un poco y finalmente seguí hacia la izquierda. Repetí esto varias veces hasta que llegues al segundo pasaje y subí. En la parte superior del pasaje toma aire y volvé a sumergirte. Ahora avanzá hacia la derecha y pasa a la próxima pantalla. Acá hay un montón de Tentáculos Submarinos. Una vez que pases el primero no pares hasta el final. Si seguís nadando hacia la derecha sin parar podés pasar tranquilamente.



Una vez en tierra firme vas a tener que vertelas con las plantas nuevamente. Usá el SuperBlast para inmovilizarlas por unos segundos y poder así cruzar hacia abajo. En la próxima pantalla aparece un nuevo enemigo, los gusanos. Mantené presionado el SuperBlast apuntando hasta que tengas en la mira a algún gusano y disparale dos veces. Una vez destruidos todos los gusanos pasá a la pantalla inferior. En la próxima pantalla pateá la semilla al agua y andá hacia la izquierda. Matá a las sombras y usá el SuperBlast dos veces (una para reducir el árbol y otra para atontar a la planta). Dispará una vez más a la semilla para que

vuleva a crecer y poder subir a la pantalla superior. Empujá la piedra y pasá hacia la izquierda agachado para que la planta superior no te coma. Matá a los tres gusanos y bajá por la izquierda. Una vez abajo tirate en el agua y nadá todo el pasaje hasta la derecha. Empujá las piedras que bloquean el paso del agua y rápidamente volvé por el mismo camino. Cuando lleges otra vez a la raíz del árbol con la planta que esta a la izquierda dispará nuevamente dos SuperBlasts y pateá la semilla al lago de la derecha. Dispará un SuperBlast en diagonal para hacer crecer el árbol. Saltá al árbol y del árbol a la plataforma de la derecha, pasá de pantalla. De esta manera seguí pateando y disparando a las semillas hasta llegar al nivel superior. En la cima dis-



parale a la planta de la izquierda y subí por la pared. Empezá a atontár a las plantas con el SuperBlast y seguí subiendo. Cuando llegués arriba de todo corre hacia la izquierda y disparale a la primera semilla que veas. Subí y pasá a la pantalla de la izquierda. Desde arriba matá a todas las sombras. Una vez que estén todas muertas baja y corré a la izquierda. Subí por la pared y seguí hacia la izquierda. Una vez afuera avanzá hasta el final de la plataforma.

Nivel 4: Space Island





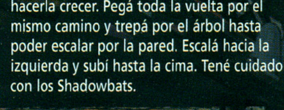
Matá a los dos Shadowbats. Seguí avanzando hacia la derecha hasta el puente. Una vez que éste se destruya matá al Shadowbat y bajá una pantalla. Saltá hacia la derecha y seguí en esa dirección. Matá a los dos gusanos y pasá a la derecha. Usá el Super Blast para romper los huesos que hacen sombra en la pared. Cruzá y agarrate de la liana. Depués de aterrizár matá a las dos sombras. Avanzá por la parte inferior y matá a la última sombra. Volvé y subí por la escalera de la izquierda. Disparale al árbol y pateá la semilla hasta la pantalla de la derecha. Ahora sí disparale y subí hasta la cima. Cuando las sombras de las ramas cobren vida disparales con un SuperBlast. Escalá por el medio de las dos ramas y subí a la próxima pantalla. Matá a los gusanos. Cuando llegues al puente en construcción matá a los dos gusanos y pasá a la pantalla de la izquierda. Pasá por la parte inferior de esta pantalla hacia la izquierda y bajá. Una vez abajo hacé que tu sombra empuje la sombra de la piedra que está colgando. Cuando aparezcan los tres Shadowbats, matálos. Volvé hacia el puente y ahora sí seguí subiendo. Esquivá las piedras que caen y avanzá hacia arriba. En la próxima pantalla ya podés ver a las sombras que te tiran las piedras. Avanzá a la derecha, subí y matalas. Seguí subiendo por la izquierda esquivando las arañas que aparecen hasta llegar a la cima de la montaña.

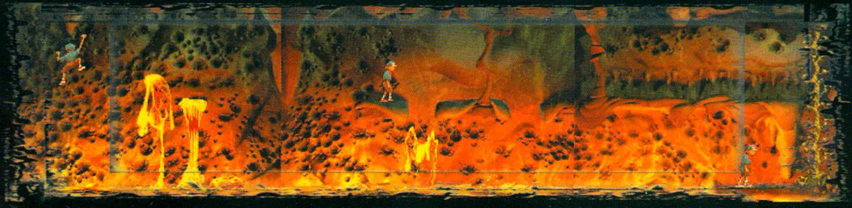
Nivel 5: River of Fire

Bajate de la hoja y avanzá tres pasos a la derecha, date vuelta y matá a las sombras que aparecen detrás tuyo. Avanzá hacia la derecha y pasá a la próxima pantalla. Rápido girá y volvé a entrar en la pantalla de donde venís y matá a todas las sombras que aparecieron. Girá nuevamente a la derecha y volvé a la próxima pantalla. Matá a todos los enemigos. Ahora volvé a la primera placa que estaba en el piso. Corré hacia la derecha, matá a la sombra y saltá la segunda placa. Seguí corriendo a la derecha pero pará apenas pases de pantalla. Si tu camino hacia la derecha está bloqueado por unas piedras tenés que volver a presionar la primera placa y correr nuevamente para la derecha. Cuando haces esto lo sufientemente rápido, las piedras no se elevarán y podrás pasar. En la próxima pantalla saltá a la segunda plataforma (la cual se empieza a hundir), luego a la próxima, y finalmente saltá y agarrate de la pared. Trepá por la pared hacia la esquina superior izquierda de la pantalla y después pasá a la pantalla de la derecha trepando por los escalones superiores. En la próxima pantalla aparecen las Sombras Araña. Matalas y pasá a la pantalla de la derecha. Tené cuidado con el liquido verde que tiran, si te toca perderás el control y te caerás a la lava. En la próxima pantalla subí a la parte superior de la pared. Disparale a la sombra que está arriba de todo, si no la matás te va a tirar a la lava. Después de que esté muerta, disparale a la otra sombra que está abajo a la izquierda. Trepá al pilar del centro y saltá sobre la plataforma donde estaba la sombra que hacia temblar el piso. Saltá hacia la derecha y avanzá. Cuidate de la lava. Trepá y matá a las dos Sombras Arañas, luego seguí escalando. Quedate cerca del fondo de la pantalla y matá a los tres gusanos. Después concentrate en las arañas. Luego subite a la plataforma. Una vez en ésta avanzá a la derecha y quedate quieto. Matá al gusano antes de empezar a escalar el risco. Luego escalá todo el risco y saltá a la derecha. Avanzá a la derecha y mata a las dos arañas. Trepá lo más alto que puedas y avanzá a la derecha hacia la próxima pantalla. Matá a la araña. Escalá hacia arriba en el lado izquierdo y disparale al Shadowbat. Bajá y andá un poquito a la derecha justo arriba de la lava. Cuando pare la lava, avanzá rápidamente hacia la derecha. En la próxima pantalla, esperá hasta que la lava pare y dirigite a la plataforma que se encuentra en el lado derecho. En la plataforma matá a los tres Shadowbats. Después de que los hayas matado, disparale a la semilla para pasarla por el agujero en la pared y luego tirale un SuperBlast para hacerla crecer. Pegá toda la vuelta por el mismo camino y trepá por el árbol hasta poder escalar por la pared. Escalá hacia la izquierda y subí hasta la cima. Tené cuidado con los Shadowbats.









Nivel 6: Caverns of Doom

En este nivel tenés que moverte rápido si querés sobrevivir. Rápido bajate del pilar y tirate en el agujero que está en el piso. Avanzá a la derecha y tirate en el próximo agujero. En la próxima pantalla date vuelva, agachate y hacé crecer la semilla de la izquierda. Andá a la pantalla de la derecha y presioná el botón que está en la pared. Volvé y tirate por el agujero. Matá a la sombra y empujá la semilla hasta el costado del pilar para poder pasar a la pantalla de la derecha. Seguí hacia la derecha y tirate por el agujero. Matá a todas las sombras y metete en el agujero de la derecha. Pasá agachado por todo el túnel. Lo que tenés que lograr en esta pantalla es empujar la semilla hasta la izquierda. Tené cuidado con el pilar del centro. Una vez en la pantalla anterior colocá la semilla abajo del pilar central y hacela crecer. Antes de terminar el nivel tenés que matar algunos Shadowbats. Matalos y preparate para comenzar la batalla final.





Nivel 7: Into the Lair

Una vez que entrás al castillo te encontrás con los Armor Slog, los cuales se multiplican apenas los matás. La mejor forma de matarlos es primero disparales normalmente y luego tirarles un SuperBlast a los dos restos que quedan en el piso. Caminá por la cadena y parate en el medio para matar a los dos Shadowbats. Bajate de la cadena. No le dispares al Armor Slog, primero matá a las sombras. Una vez muertas todas las sombras, podés matar al Armor Slog. Avanzá a la derecha y empezá a disparar. Cuando todas las sombras estén muertas, saltá el pozo y pisá el switch rosa. Saltá hacia la columna central de ladrillos y agarrate. Bajá un poco y tirate en el medio de los dos switch rosas. Pisá el switch de la derecha para abrir la puerta de la izquierda. Matá a todas las sombras. Pisá el switch de la izquierda para abrir la puerta de la derecha. Matá a los dos Armor Slog. Ahora corré todo para la izquierda y bajá por la escalera. Presioná el boton rosa que está contra la pared y volvé a la habitación de la columna de ladrillos. Ahora andá a la derecha. Matá a la sombra y hacé crecer la semilla. Subí por el árbol. Matá a la sombra y bajate hacia la izquierda. Abrí la puerta y matá la sombra. Subite a la escalera y disparale a todas las sombras del techo. Cuando estén todas muertas subí y mata a los dos Armor Slogs. Avanzá a la derecha. No pises el switch rosa que se encuentra bajo la primer columna. Matá a la sombra que se esconde entre las columnas.



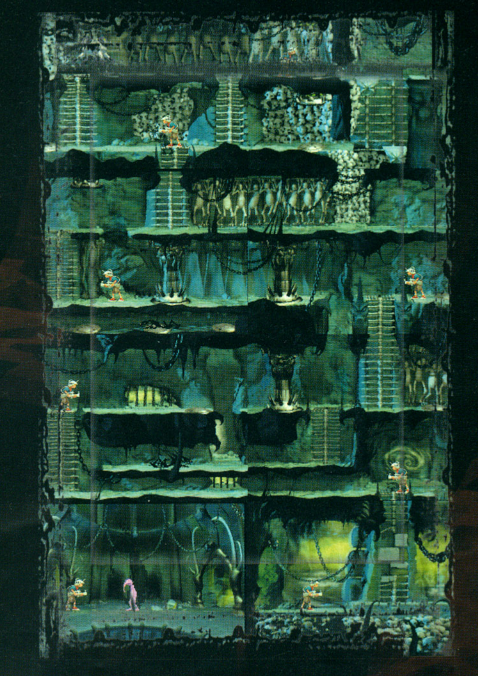


El mejor momento para cruzar es cuando las dos columnas bajan al mismo tiempo. Pasá con cuidado a la próxima pantalla. Matá a los cuatro gusanos antes de bajar por las cadenas. Matá a la sombra que está abajo y después tirate al piso. Empujá el botón que está en la pared, subí de vuelta y saltá a la izquierda. Matá a la sombra y presioná el botón. Salí por la derecha. Saltá de la plataforma, empujá el botón otra vez y trepá todo hacia arriba. En la cima de la pared saltá a la izquierda y caminá todo el camino por la izquierda hasta que llegues nuevamente a la cadena. Subite a la cadena y bajate en la mitad. Caminá a la derecha hasta la columna de ladrillos. Bajá por ésta y caminá hacia la derecha hasta que llegues a la escalera. Bajá por la escalera. No cruces por las cadenas todavía. Bajá y disparale al Armor Slog hasta que se multiplique. Mientras los gusanos se entretienen comiendo a los Armor Slogs subí y cruzá por las cadenas hacia la izquierda. Con cuidado de que no te desintegre la lava, avanzá todo hacia la izquierda. Después de que te capturen usá el SuperBlast en el techo para escapar. Hacé crecer la semilla, subí por el árbol y empujá la pierdra que está a la derecha. Presioná el botón y avanzá hacia la izquierda. Nuevamente disparale a los Armor Slogs para usarlos como "carnada" de los gusanos. Presioná el botón que está a la izquierda y procedé a la pantalla de la izquierda. Bajate de la plataforma, avanzá hacia la izquierda y matá a todas las sombras. Seguí para la izquierda matá a los Shadowbats y a las sombras que cuelgan del techo. Avanzá otra pantalla hacia la izquierda. No le dispares al Armor Slog, solamente matá a las sombras. Pisá el switch que está en el piso a la izquierda. Escalá los ladrillos y avanzá hacia la izquierda. Parate en las planchas de madera en el medio del pozo. Esperá a que el Armor Slog las queme con sus bombas y bajá por el pozo. Empezá a correr hacia la derecha lo más rápido que puedas. Saltá a la sombra que está en el piso y caminá por la cadena. En la otra pantalla tirate, agachate y entrá al túnel de la izquierda. Presioná el botón que está del otro lado y volvé por el túnel. Subí por las piedras de la derecha y una vez arriba corré todo hacia la izquierda. Tirate por el agujero del final.

Nivel 8: Heart of Darkness

Dispará la pistola láser hasta destruir al monstruo. Avanzá a la derecha y matá a todas las sombras. Avanzá a la derecha y matá a los Armor Slogs. Cuando estén muertos, subí y avanzá a la derecha. Matá a los Shadowbats. Tirate y presioná el botón de la derecha. Salí por la izquierda nuevamente y volvé por el camino superior, esta vez salí por la parte superior derecha. Tirate y matá al Armor Slog. Salí por la derecha y matá a la sombra y pasá a la pantalla de la derecha. Después de hablar con el Vicious Servant, pasá a la pantalla de la derecha. Pateá la primer pieza de la Piedra Mágica hacia donde está el Vicious Servant y volvé a la derecha. Ahora podés trepar por la columna del centro. Pasá agachado por el túnel de la izquierda y empezá a matar sombras. Cuando el camino esté despejado, seguí y salí por la izquierda. Avanzá a través del agujero y buscá la segunda pieza. Llevásela al Vicious Servant pateándola o disparándole. Necesitás quedarte parado sobre el útlimo switch mientras le disparás a la piedra bajo la columna. Andá una vez más a la derecha y hacia arriba.

Fijate que hay una sombra que está activando y desactivando las columnas. Subí y salí a la derecha. Matá a los dos Armor Slogs. Avanzá a la izquierda y subí por la escalera. Matá a todos los Armor Slogs. Andá al nivel superior y avanzá a la derecha. Disparale a la segunda pieza para tirarla a la primer plataforma. Salí por la izquierda y andá para abajo hacia el nivel inferior. Ahora disparale a la pieza hacia la segunda plataforma. Salí a la izquierda, subí y volvé otra vez. Finalmente, disparale a la pieza para tirarla. Llevale la pieza al Vicious Servant. Ahora para agarrar la pieza final. Salí a la izquierda y volvé todo el camino hacia el principio. Matá a cualquier enemigo que se interponga en tu camino y tirate por el agujero que está al fondo a la izquierda. Seguí bajando hasta el próximo agujero. Matá a los dos Armor Slogs y avanzá a la derecha. Pará en el puente y matá a todas las sombras. Avanzá a la derecha y matá nuevamente a todas las sombras. Esta vez aparecerá el Master of Darkness. Para esquivar las bolas de fuego que te arroja tenés que efectuar un salto doble. Cuando el puente esté limpio pasá a la pantalla de la derecha. Matá a todas las sombras y a los Armor Slogs mientras esquivás a las bolas de fuego del Master of Darkness. Cuando el puente esté limpio corré a la derecha para agarrar la pieza final.



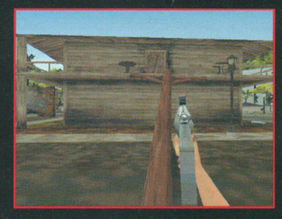
Para matar a los fantasmas que aparecen en el Corazón de la Oscuridad, tenés que golpearlos con tu pistola. Tené cuidado con los que se transforman en el aire, si caen encima tuyo te pueden matar. Cuando matás a todos los fantasmas el juego termina. Mirá la animación.

ACCION / ARCADES

Trespasser

Para activar los trucos deberemos presionar la tecla CTRL y F11 simultáneamente y luego tipear:

GORE 2: Modo super sangriento, si la sangre de Trespasser no te parecía suficiente. Con este truco vas a poder llenar baldes de DinoBlood.
WIN: Si queres ahorrarte el proceso de terminar este - por momentos - irritante juego, este truco te permite ver la secuencia final sin tener que pegarle ningún garrotazo a los progra... digo Velocirraptors.
WOO: Munición ilimitada al mejor estilo del director John Woo.
BIONICWOMAN: Como si alguien lo necesitara, este truco nos brinda el poder jugar en cámara lenta... ¿Todavía más?
TNEXT: Te transporta a un nivel del Half-Life... ¿Se lo creyeron?... te transporta a otro punto dentro del mismo nivel, pero del Trespasser... o que querían ¿Mágia?
CTRL + SHIFT + Q + W: Mantenemos presionadas las cuatro teclas a la vez, y luego soltamos únicamente la W. Con esto ganamos acceso a todos los niveles.



Wargasm

Estos son los códigos de todos los niveles

Nivel	Password
1	CHEESE
2	TOAST
3	BUTTIES
4	KEBAB
5	GATEAUX





Powerslide

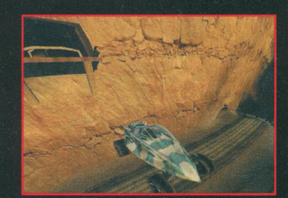
Usando alguno de estos códigos mientras jugás activá los siguiente trucos

Repeler a los demás coches - blast
Lanza bombas a la pista - bomb
Saltá y mantené apretado ABAJO para planear - glider
Coches tipo hover - hover
Los coches actúan como misiles - icbm
Los coches saltan bastante más alto - jump
Presioná A para lanzar un coche o Z para moverte en la dirección
a la que el coche apunta - launch
Gravedad Lunar - lunar
Los coches de la CPU no manejan - sleep
Superficies resbalosas - slippy
El coche se adhiere a cualquier superficie - spider
Superficies pegajosas - sticky
Los coches se atraen unos con otros - suck
Enlentece el tiempo para los coches de la CPU - timewarp
Los coches de la CPU son capturados por los tornados - twister
Mantené [Alt] para flotar - apollo

Selección de nivel

Los siguientes nombres habilitan el correspondiente set de niveles

Avanzado - Jeff
Experto - AaronFoo
Todos - Megasaxon





Dethkarz

Escribí alguno de los siguientes códigos en el menú para activar los trucos

itsasmallworld - Todos los coches
kcolnu - Todas las pistas
zrakhted - Todo activado





correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

CAMBIO DE MAQUINA

Sres. Xtreme Pc:

Mi nombre es Marcelo, tengo 33 años, soy padre de familia y me enteré por terceros la existencia de este medio de comunicación y consulta que tienen Uds. por medio de la revista a los usuarios.

Tengo un hijo de 5 años llamado Federico, que ya está sumergido en el mundo de los megas, resoluciones y gráficos por el avance tecnológico de los juegos de última generación. Esto, además de la unión que tenemos de PADRE-HIJO-AMIGO, está la afición de estos juegos que vienen cada vez más reales y mas pesados (me refiero al requerimiento de hardware). Mi consulta es la siguiente:

El dinero que derivo para mantener la computadora es limitado, entonces cada vez que tengo que hacer alguna reforma lo pienso en función a lo que me conviene para este tiempo.

Tengo una 233 MMX, 32 MB y Monster 1 de 4 MB, con esta máquina tengo algunas quedadas y arranques lentos en la mayoría de los juegos (léase Unreal, Blood 2, Half-Life etc.). Para mi trabajo personal (uso solamente Office) no me hace falta cambiar nada por que voy bárbaro, pero para este tipos de juegos necesito una solución acertada, Uds. que me recomiendan, veo solamente dos alternativas:

1) Cambiar a PII con las mismas prestaciones que tengo o: 2) Cambiar la Monster 1 a Monster 2 con 12 MB y llevar la máquina a 64 MB.

Todo no puedo hacerlo, ya como dije antes el dinero es limitado, o hago una o hago otra.

Les agradezco desde ya su atención y espero su respuesta, si es posible por esta misma vía, o si no por la revista, ya que mi hijo (y yo) empezamos a adquirirla todos los meses.

Gracias y que tengan un mejor año al excelente que tuvieron. Buenas ventas.

Marcelo Quiñones
mfqu@sancor.com.ar

Yo te recomendaría el cambio de tu máquina a una Pentium II, por una cuestión muy sencilla, que es la siguiente: La Monster 3D II no tiene tan buena perfomance en una máquina que no sea Pentium II. Así que primero haría ese cambio, y más adelante compraría la placa 3D. De todas formas un poco más de memoria no te vendría mal...

NEGOCIO CON MAQUINAS EN RED

Sres. XTREME PC

Me llamo Eduardo y les escribo nuevamente para hacerles una consulta.

Quisiera montar un negocio con 5 computadoras para jugar en modo multiplayer y tengo las siguientes dudas que quisiera me despejaran. Sé que éste no es su campo, pero debido a que me encuentro en una zona rural de Mendoza (no les digo el lugar, a ver si alguno de la zona me pincha el globo), no tengo a quien preguntar.

1. ¿Cómo evito que los jugadores ingresen códigos que les den vida infinita u otras ventajas?

2. He leído que muchos juegos necesitan que haya un CD Rom en cada máquina, ¿No es posible utilizar una máquina como Servidor para evitar tener que gastar en comprar 5 veces el mismo juego?

3. Muchos juegos como el Quake 2 tienen la posibilidad de limitar la cantidad de veces que un jugador puede volver a jugar después que lo eliminaron, puede ser por tiempo o un número de vidas, quisiera que me aconsejaran cual es el modo más conveniente.

4. Debido a la variedad de juegos que hay en plaza, ¿qué palanca de juegos me recomendarían para este tipo de negocio, teniendo en cuenta que debería servir para todo tipo de juegos, ser lo suficientemente resistente y compatible con la mayoría de los juegos?

5. ¿Con tarjetas de red de 10 MB/s los juegos correrán suficientemente rápido? ¿O deberé colocar de 100 MB/s? (Teniendo en cuenta que la red sería en estrella).

6. ¿Qué sistema operativo me recomiendan para el funcionamiento de la red?

Desde ya muchas gracias y espero me puedan ayudar.

Eduardo Real
Mendoza

1) En muchos casos los trucos o cheats no funcionan para los partidos Multiplayer, así que ese no sería un gran problema. Y en otros casos, el que maneja el asunto es el servidor, que los puede habilitar o desabilitar desde su máquina. 2) Sí, en muchos casos podés poner una máquina como servidor, (el Quake te permite hacer esto), pero depende del juego si habilita las otras máquinas a jugar sin los CD en las máquinas. Y también tenés que fijarte en el manual del juego para ver cuántas personas pueden jugar con un solo CD. 3) La verdad es que no conozco un método para que un jugador deje el partido después de muerto una cierta cantidad de veces. 4) Tené en cuenta que la mayoría de los juegos para Multiplayer de acción 3D y estratégicos utilizan mouse, para los que vas a necesitar un joystick son los simuladores de vuelo y de autos. Yo personalmente me inclino por un joystick como el Sidewinder de Microsoft, pero no sé que duración puede tener si lo agarran muchos. Sería cuestión de probar... 5) Con placas de red PCI de las comunardas, la cosa te va a andar perfectamente. Obviamente sería mejor que pusieras un HUB en vez de tener la red con cable coaxil. 6) Windows 98.

PLACAS 3D

Salud amigos de XtremePc...

Les escribo para felicitarlos por la revista que más allá que esté buena ... ¡hacía falta! Con esto quiero decir que nadie nos daba bola ... y es que por estos rumbos somos muy fanáticos de los juegos... ¡No sólo lo son en USA o Europa!

Les cuento que estuve visitando su página en Internet y creo que se olvidaron de algo... creo que estaria piola que hubiera un link para dejarles correo electrónico... Por lo menos yo lo busqué por que me dieron ganas de escribirles en ese momento y no lo encontré...

Unas de las mejores cosas a mi entender de la revista es la parte de emuladores. Soy un enfermo de estos juegos, y me encantaría que le dedicaran más tiempo.

La pregunta que les quiero hacer y me quita el sueño es:

Tengo un Pentium 133 MHz (no se rían) con 48 MB, Diamond Stealth 2000 4 MB, y quiero comprarme la aceleradora de video (les comento que tuve Diamond Monster 3D 4 MB, pero la vendí cuando me enteré que salía la Monster II).

Pero el tema es que en la última exposición me ofrecieron esta placa que se llama Hulk Teppro - o algo parecido - que viene con opción para 3D-2D y creo que el chip Banshee, ¿Este chip es mejor que el Voodoo 2? ¿Tengo entendido que va a salir la Monster III?

Les cuento que con mi Pentium 133 y la Monster 1 , me funcaban todos los Juegos (Tipo Forsaken-Unreal-Quake2-Need for Speed2).

Tengo una persona que viaja a USA y quiero que me traiga lo que Uds. me recomienden....

Muchisimas Gracias

Gerardo Sebastian Gomez
gerardogomez1@starmedia.com

La Hulk Teppro con el chip Banshee tiene una perfomance similar al Voodoo2, y es igual de buena que sus pares de otras marcas, así que yo te diría que no te compres nada afuera y te la compres acá, que además tenés garantía del importador.

PLACAS 3D II

Revista XTREME PC:

Les mando esta carta con la intención de felicitarlos por la revista, ya que es la más completa que

he leído.

Tengo pensado actualizar mi PC a una Pentium II de 333 MHz y cambiar la mother por una con el chipset BX, cambiar la placa de video y ponerle una aceleradora 3D.

1) Quiero saber si se puede conectar una placa 2D/3D y una 3D (por supuesto en slots diferentes) ¿Funcionaría mejor que si se conectara una 2D y una 3D?

2) ¿Las placas de video 2D/3D o las 3D se pueden conectar en slots PCI y AGP o se hacen para conectarse en uno solo de ellos? ¿Qué pasaría si conecto una placa para PCI en un slot AGP?

3) ¿Cuál es la mejor placa 2D/3D y cuál la mejor 3D? (no importa el precio, y tampoco si está a la venta o no).

Bueno, sin más preguntas que hacer, les mando un gran saludo.

Rodrigo Ricotta
V. El Chocon - Neuquén

1) Sí, se pueden conectar, pero su funcionamiento no se ve afectado. 2) No, las placas son para conectarlas en el slot que corresponde. Además, físicamente es imposible, porque una placa AGP no entra en un slot PCI. 3) Creo que en este momento las mejores placas 3D son las que tienen el chip TNT de Nvidia. Y si no están a la venta, la verdad que no te puedo decir si vale la pena comprarlas, habría que esperar que salgan y probarlas.

EL AÑO 2000

Hola!

Cómo les va, me llamo Gustavo tengo 13 años y en vez de elogiarlos porque todos ya saben que son únicos en el país, voy a usar el primer párrafo para contarles de mi vida.

Les cuento que me acabo de mudar a Córdoba, proveniente de Bahía Blanca y no hago más que jugar a la PC. La llegada a Córdoba causó un problema, la revista no llegaba y la buscaba por cualquier kiosco que se me cruzaba. Recién la pude conseguir el 22 pero valió la pena porque fue un excelente ejemplar (todos son espectaculares).

No se crean que se salvaron: Ahí van las preguntas

1)Todavía sigo sin entender lo del 2000, pero ví por TV que los que van a tener problemas son las 286,386,486 y Pentium con mas de 5 años ¿Es verdad eso? 2)¿Por qué en el mes de Enero no se publicó "juego extendido" con respecto a eso no se podría poner donde conseguir los patch como "Age of Empire Rise of Rome", ya que me pareció muy interesante. 3)Ustedes piensan que para este año saldrán muchos juegos que soporten placa gráficas 3D, si es así me podrían recomendar cuál es la placa que me conviene con un pentium 166 Mhz, 32MB y CD-ROM 24x. 4) Me gustaría participar del ránking pero no se como es ¿Me podrían decir? 5) Los precios de los números atrasados es de 4,90? 6) Espectacular el review de Fallout2 porque me orientaron a comprarlo.

Bueno esto es todo por ahora. Ah! Un saludo y felicitaciones a Ariel Gentile, que estuvo muy buena su canción.

Chau!

Gustavo Fabretti
fabretti@onenet.com.ar

1) Puede ser por el tema de los bios de las máquinas más viejas, pero sinceramente tendría que averiguar que es lo que puede pasar. Igual por ahora jugá que tenemos un par de meses más de vida! :) 2) Muchas veces las secciones entran y salen según la diagramación de la revista, pero como habrás visto, la sección goza de excelente salud. El Age of Empires: Rise of Rome es un disco de datos, no un patch. 3) Sí, por supuesto, el 99% de los juegos van a soportar placas 3D. Para tu máquina yo te recomiendo algo así como una placa con el chip Voodoo Graphics, ya que poner una placa más poderosa no tendría mucho sentido. A menos que pienses cambiar más adelante la máquina... 4) El ránking ahora es confeccionado por los votos de la redacción, (nos pareció más piola para que vieran lo que estamos jugando), así que no se puede participar. 5) Si señor. 6) ¡Gracias! Ese es el sentido de los reviews: Que ustedes tengan una buena guía para poder comprar los últimos juegos.

OTRAS REVISTAS

Hola gente de XPC:

Me llamo Martín y los sigo desde la revista número 7, lo primero que quiero hacer (y debo) es felicitarlos, la revista está muy buena. Por fin me decidí a escribirles y antes de hacerles las preguntas de rigor, me gustaría explayarme sobre algunos temas. Primero, hay gente que se equivoca (y muy feo) cuando los critica tan duramente (todos sabemos a quien me refiero) pero ustedes al publicarle la carta (y tapándole la boca) demuestran dos cosas, que por un lado el correo de lectores no es una farsa y por otro que ustedes tienen la suficiente altura para responder una crítica sin razón de ser con gran delicadeza (che, tampoco hay que ir a pegarle al pobre chico que aparentemente tiene algunos problemas... mentales). Segundo, no entiendo la causa por la cual le pegan sin piedad a las revistas españolas y en especial a las otras argentinas, estoy seguro que esos que hablan mal de esas revistas esperan ansiosos que lleguen al kiosco para comprarlas :) Me parece que no hay que descalificarlas de esa manera, son un producto más dentro del mercado y cada uno tiene la elección de comprarlas o no, por mi parte hace más de 6 meses que no compro ninguna española. Antes sí lo solía hacer, cuando además de éstas (que venían no con tres meses sino 7 u 8 meses de retraso) y las argentinas no había otras.

Bueno, ahora empiezan las preguntas:

1) ¿Hay alguna manera de conseguir emuladores (en especial Commodore 64 y del MAME) que no sea vía Internet ya que no poseo esta opción?

2) En la saga Lemming hay algún truco o manera de pasar las pantallas sin hacerlas, podrían publicar los passwords de Oh, no more Lemmings?

3) ¿La música de Carmageddon 2 es de Iron Maiden o suena a esa onda?

4) ¿Hay trucos para el Quake, son los mismos que el Quake II?

5) En la redacción, ¿hinchas de qué cuadros son?

Me despido agradeciéndoles de antemano, si alguien quiere contestarme ya sabe lo que tiene que hacer.

PD: La nota sobre el FIFA '99, además de ser muy completa es graciosa en extremo (si alguien no la leyó hágalo ya ya ya ya).

Maximiliano Martín Horta
Capital Federal

1) Tal vez en algún BBS Argentino, siempre y cuando tengas módem. 2) Ya pasamos tu pedido para la sección de Trucos. 3) Es Iron Maiden, ni más ni menos. 4) No, son diferentes. 5) Yo por mi parte te puedo decir que soy de Boca, pero la verdad que no le doy mucha bola al fútbol que digamos.

PROBLEMAS DE CONECCION

Masters de las PCs:

Quería principalmente tratar de aclarar un poco el problema de Nicolás Lavagna, que escribió anteriormente sobre la mala conexión de Internet.

Hasta donde tengo entendido el problema es que hay ruidos en la línea telefónica, y los módems, dependiendo de la calidad, toleran en mayor o menor medida estos ruidos. Dicho sea de paso, los ruidos también ayudan a que caiga la velocidad de la conexión, motivo por el que jamás van a conseguir llegar a transmitir a la velocidad del módem. Cuando hay demasiado ruido, el módem simplemente pierde la conexión y corta. Para lograr la mejor conexión, obviamente hay que tener un módem de marca. Yo por ejemplo tengo una bos.., digo belleza de US Robotic de 14K (que hace juego con mi otra bos.., belleza de P100), y casi nunca tuve problemas (en eso tengo que reconocer que es bueno). Y como las empresas nos están bicicleteando hace rato con que "La culpa la tiene el otro" dudo que esto se arregle pronto. No puedo esperar al 2000, cuando se termine la regulación del servicio telefónico, y por ende el monopolio, y entren otras empresas a pelear. Ahí si que vamos a tener un servicio como la gente. De todas formas no estaría de mas que hicieran un informe sobre como asegurarnos -o al menos aumentar las chances de- una conexión estable. Después, tengo otras sugerencias aparte. Podrían dar consejos, trucos, tácticas y demás, como en "La zona 3D", pero para otro tipo de juegos (simuladores, juegos de estrategia, deporte, etc). Otra sugerencia es que agreguen en la sección Hardware un cuadrito con la configuración de "La" compu de juegos, con el micro, mother, aceleradora 3D, joystick, etc, y los precios de cada uno.

Respecto a la carta de Matias Lagadari, obviamente nadie niega la superioridad de la computadora a cualquier consola de juegos. Lamentablemente, creo que pasará mucho tiempo hasta que se estandaricen todas las chucherías que nos son indispensables para disfrutar de los juegos (Placas 3D, Joysticks y otras). Espero que dentro de 2 o 3 años el mercado se haya decidido, pero seguro que para ese entonces van a haber inventado alguna otra cosa que nos complique la vida.

Tengo una pregunta. ¿La Diamond Monster Fusion, que usa el Voodoo Banshee, ya salió? Por que no la ví en ningun lado, salvo en la propaganda de ustedes de la sección Hardware.

Los dejo, y nos "escribimos" luego.

Alexis Yannuzzi
auyannuzzi@hotmail.com

Gracias por tus comentarios, Alexis. Vamos a ver que se puede hacer. Por el momento, como podrán ver, siempre estamos agregando nuevas secciones, que nos parecen que pueden ser interesantes para todos.

Con respecto a la Fusion de Diamond, te comento que ya tendría que estar disponible, y si no tenés la de Teppro, que está comentada brevemente en una carta de más arriba.

MORTAL KOMBAT 4

Amigos de mi revista favorita
(XPC, por supuesto):

Me llamo Federico y tengo 12 años. Me enteré de su revista gracias a Nivel X, en el mes de Agosto, cuando tenía ganas de comprarme el excelente juego que es Mortal Kombat 4.

Lionel, uno de los conductores, mencionaba que la revista traía trucos para el mismo, y la compré. Como pueden ver, me fascinó, hasta el día de la fecha la sigo comprando y no me arrepiento de hacerlo. Bueno, ahora vamos a las preguntas: 1) Tengo (por ahora) una Pentium 233 MMX, una Monster II 3D de 12 MB y 28 MB de RAM, bueno, en realidad son 32 MB, pero como tengo una placa que me parece, es de video y sonido (creo que se llama integrada) me saca 4 MB de la memoria RAM, por eso los 28 MB, dénme alternativas para solucionar este problema. 2) ¿Me andaría bien (cuando digo bien, digo que se vea muy bueno y rápido) el Unreal con la compu que tengo, incluyendo la Monster 3D II de 12 MB? 3) ¿Y el Half-Life? 4) ¿Y qué con el Blood II? 5) Escuché que por Marzo sale el Pentium III, me podrían decir alrededor de qué precio estará? 6) ¿Porqué aún con la Monster 3D II de 12 MB en el Mortal Kombat 4 cuando hago una fatality en la sangre que salta sobre la pantalla los bordes se siguen viendo en forma poligonal? 7) En el Grim Fandango me quedé en "¿Cuál es el camino para Rubacava?", es la única parte que me fijé de la solución que hicieron en su revista, pero no la puedo pasar. Yo llevo el cartel hacia adonde apunta el mismo (el lugar donde hay muchos túneles que no apuntan a ninguna parte) y lo calvo, como dice en su revista apunta en otra dirección (suroeste) lo levanto y lo clavo nuevamente, y así parece que estaría haciendo eso por toda la eternidad, ¡El túnel no sa abre nunca, me estoy volviendo loco! ¡Por favor díganme que pasa! 8) Calmándome un poco les pregunto... En el tema de la actualización de mi PC, ¿Qué me convendría hacer primero, cambiar el microprocesador a una Pentium II, Pentium III más adelante o expandir la memoria RAM a 64 MB (obvio que por la diferencia de dinero tardaría más en actualizar lo que me convenga, y yo lo que quiero es tener algo lo más rápido posible porque estiy desesperado por tener el Unreal y tengo miedo que no funcione muy bien.

Así terminó mi primer carta. ¡Hasta la próxima!

Federico Gagliardi
Quilmes Oeste

1) Esto tiene que ver un poco con esta pregunta y con la pregunta número 8. Para mí, por el momento tendrías que ponerle a tu máquina 32 MB más, que sería la solución más barata, o pasarte a un Pentium II de 333 MHz con 64 MB. 2) Con la configuración de más arriba, seguro. 3) También. 4) Más rápido que un bombero (que jovato!) 5) Carísimo, como todos los chips que son novedad. 6) Porque eso no es un objeto 3D, sino uno en 2D, y ese es el efecto que tienen en la Monster 3D, que es una masa manejando cosas 3D, pero las 2D a veces se ven mejor sin aceleración. 7) El tema es bien sencillo: El cartel, cuando lo ponés en un lugar nuevo, indica otro, lo llevás a ese lugar, repitiéndo ésto varias veces hasta que marca el piso y se abre un túnel. El secreto está en no pasarse de largo.

HALF-LIFE

Querida, aclamada e inmejorable Xtreme PC:

Escribo esta carta para además de hacer unas preguntas contar la mayor desilución del año. Por el ya pasado 1998 circularon por mi compu grandes produccciones como ser Commandos, Need for Speed 3, Heart of Darkness, Carmageddon 2, MK4 y Tomb Raider 3 entre otros. No quería terminar el año sin agregar a la lista el tan nombrado Half Life (Promedio 97%), así que decidí comprarlo y comencé de inmediato la instalación. El corazón latía al máximo sabiendo las posibilidades de un fracaso y cuando iba por el 31% la pantalla se puso azul y decía: Error de escritura en disco. No es posible escribir en el disquette de la unidad D: (mi rígido está dividido en C: y D:). Probablemente los datos o archivos se hayan perdido. Presione cualquier tecla para continuar.

Me quería morir y presioné cualquier tecla; la instalación siguió y el problema volvió a ocurrir más adelante. Terminada la instalación el Half Life no andaba y mi corazón tampoco. Lo reinstalé y funcionó, el problema es que lo único que funcionaba era el menú ya que al pulsar "Nuevo Juego" me pedía que insertase el CD y estaba en la lectora; lo volvía a insertar y lo mismo pasó.

Ahora, ¿Me podrían explicar por qué? Yo creo que es el CDROM ya que durante la instalación hacía muchos ruidos raros.

Por otro lado:

1) Para alguien que dedica su compu a juegos, tiene un Pentium 233 MMX y no tiene placa aceleradora 3D (yo) ¿Qué conviene, pasar a un Pentium II o comprar una placa 3D?

2) ¿Qué diferencias hay entre una Creative Voodoo 2 12MB y una Diamond Voodoo 2 12MB ya que el precio varía?

3) En el informe especial del NFS3 de la número 11 aparece en una foto un auto dado vuelta quemandose, que yo sepa no se puede dañar a los enemigos o si?

PD: Felicitaciones a Martín Varsano por su gran trabajo!

Martinchou
Riveira@arnet.com.ar

El problema le ha pasado a muchos con el Half-Life, y se arregla bajando el último patch para el mismo, esto que ocurre solo en ciertas lectoras de CD. El patch lo podés encontrar en nuestro site. Además te agrega unos chiches más, como un model y un mapa Deathmatch nuevo.

1) Buena pregunta. Yo creo que primero compraría una placa 3D, y vería como andan las cosas. Si va todo medio lento para mi gusto, me pasaría a una Pentium II. 2) No hay diferencias entre las dos placas que mencionás. Si hay diferencia con la Voodoo2 CE de Creative, que tiene una memoria más lenta, y por ende más barata. 3) No, pero si se dan una buena piña pueden llegar a volcar, y prenderse fuego un rato (aunque es bastante difícil).

CYBERADICTO Y COMPUMANIACO

Xtreme PC:

Todavía no existen palabras en el diccionario de la lengua española para describir lo que uds. hacen con la revista, simplemente inigualable....

Sé que no quieren que los piropeen demasiado para ahorrar espacio, lo cual es totalmente comprensible, yo haría lo mismo.

Me presento, me llamo Gabriel, tengo 20 años (grandote para los juegos el pibe... :)), vivo en Barracas, soy estudiante de la carrera de Ingeniería en Sistemas... como verán soy adicto a todo lo referente a la computación...

Quisiera comentarles que, no es la primera vez que les escribo, pero por problemas técnicos y económicos, tuve que cancelar mi cuenta de internet, formatear discos, y bueno, un bajón total... asi que cambié la dirección de mail, y desafortunadamente, perdí la información que tenía de uds., cómo ser los mails que me mandaron en contestación a otras dudas mías... (ésta aclaración la hago para todos aquellos que dicen que no contestan las cartas, porque si bien, no publicaron mis mails, me los contestaron, por lo cual estoy más que agradecido).

Bueno, basta de ocupar espacio, acá van mis preguntas:

1) ¿Conocen alguna URL de donde se pueda bajar un demo del Starcraft Expansion set: Brood Wars? Sin importar cuan largo sea el archivo..., Yo no pude encontrar, ¿será que no hay?

2) ¿Tienen algún truco para el Warlords III: Reing of heroes? Pasen, por favor...

3) ¿Por qué no forman un canal en algún servidor IRC, ó algo por el estilo? Creo que sería una gran sactifacción poder hablar con uds. en real-time... una idea nomás.

4) Espero que no les moleste esta pregunta, ¿cómo hace uno si quisiera laburar con uds.? No es que me esté ofreciendo para nada, sólo que sería una gran experiencia poder laburar con un grupo como uds. y poder ser parte del mundo de Xtreme Pc...

Bueno, les dejo un saludo enorme.

Gabriel Beranger
gabez@mixmail.com

1) No, que yo sepa por el momento no existe ninguna demo jugable para bajar por internet del Brood Wars. 2) Mirá que en el número 13 tenés una Guía Estratégica para el Warlords III. 3) Sí, sería interesante... Habría que ver cómo se puede implementar. 4) Pedírnoslo. De todas formas el staff de la revista ya está a full, lo que no significa que no queden para una posible selección futura. Lo mejor es mandar un e-mail contándonos un poco que experiencia tienen, que tipo de géneros conocen mejor, etc.

LAMENTOS DE CASTILLA

Estimados pioneros:

Los llamo así, puesto que opino que son verdaderos pioneros en esto de sacar una revista ARGENTINA, como corresponde.

Más allá de las habituales felicitaciones por la excelente publicación, me atrevo a molestarlos nuevamente por cierta tristeza que me acongoja: Si tenemos orgullo de ser argentinos, y si contamos con el privilegio de hablar un idioma tan hermoso como el castellano... ¿Por qué diantres no lo usamos como corresponde?

En esto los españoles nos aventajan, y no es que sugiera que haya nada que envidiarles, pero, por ejemplo, una revista muy conocida de esos lares adoptó la expresión JDR (Juego de Rol) en vez de RPG (Role Playing Game). Yo hablo inglés perfectamente, pero obviamente no hay nada que disfrute tanto como el castellano.

Bastante tenemos con esto de que el 99% del software es de procedencia extranjera, pero evitemos, por favor, usar palabras como "suceso" cuando queremos decir "éxito" ("success", en inglés).

¿Por qué decir "multiplayer" cuando podemos decir perfectamente "multijugador"? ¿Cuántos de los lectores saben que "patch" significa "parche"?

Claro que no pueden reemplazarse palabras como "hardware" o "byte", ya que estas fueron acuñadas con el nacimiento de la informática y no tienen traducción (podrían intentarse algunas, pero no sería exacto llamar algo así como "insumo duro" al hardware). Tampoco pretendo incoherencias como traducir el nombre de DreamWorks a "Trabajos de Sueño" o "Sueñotrabajos", pero, por favor, defendamos nuestra identidad.

Creo que ustedes ya lo hacen, con su revista, pero no se enojen si les pido un esfuercito más a la hora de elegir ciertas palabras, y así hacer culto a nuestro hermoso idioma castellano.

Gracias y un gran abrazo.

Javier Ulrich
jlulrich@lvd.com.ar

Ok, man. No problem! :) No, hablando seriamente, yo entiendo tu punto de vista, pero lamento no concordar en que al mouse se lo llame "ratón", o que al joystick se lo llame...como se llame en España. Y pensá que esto no sólo ocurre en el ámbito de la computación, sino que pasa en todos lados. Si no al Freezer habría que llamarlo "congelador de baja temperatura" o algo por el estilo, y vaya a saber uno cuantas miles de cosas más. No te olvides que la revista es Argentina, y los Argentinos somos así, una mezcla de todo. Qué querés que te diga, a veces a los españoles se les va la mano tratando de tener una palabra en castilla para todos los periféricos de la computadora. No es cuestión de andar armando un debate, pero mejor dejemos las cosas como están, ¿no?

ROMS

Queridos amigos de Xtreme Pc:

Los saludo desde Rosario con los mas grandes halagos. Su revista es muy buena y me atrevería a decir que es la mejor de la argentina en lo que respecta a juegos de PC.

Tengo varias dudas y espero que uds. puedan ayudarme:

1) Soy fanático de los emuladores y me fascina dicha sección de la revista, me gustaría que pusieran sitios en donde se puedan bajar rom's. ¿Por favor, me pueden decir alguno? (En especial de Callus, MAME, System16, NeoGeo, Super Nin-tendo y Sega Genesis/Megadrive).

2) Estoy pensando adquirir una placa 3D, ¿Qué recomiendan?

3) Me gustaría contactarme con gente que le interesen los emuladores y poder cambiar información, dejo mi e-mail para que puedan ubicarme: tarufeti@usa.net. A la gente que le interese el tema que no dude en mandarme un e-mail.

¡Muchas gracias por todo!

Franco S. Icardi
tarufeti@usa.net

1) Bajar ROMS de internet está muy complicando en estos momentos, por lo que es prácticamente imposible darte alguna dirección donde encontrarlas. De todas formas yo recomiendo visitar la página de Dave's Classics (www.davesclassics.com) que sin duda es la mejor en su género. 2) Y, yo te diría que una con el chip Riva TNT. Todo depende por supuesto de la máquina que tengas.

EL VIAJE

¿Qué tal amigos de XPC?

A que no me van a creer esto: Acabo de volver de un viaje por el espacio: Sí, es que el Capitán Picard me pasó a buscar con el Enterprise, una "navecita" que usa para "explorar extraños nuevos mundos, buscar nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones, viajando temerariamente a donde nadie ha llegado antes", por lo menos eso es lo que él dice. En el viaje estuve jugando con Worf al Klingon Honor Guard, y a Data le jugué una carrerita al Need for Speed 3. Le mostré la XPC a Picard y le pareció buenísima, le gustó tanto que ahora le voy a tener que comprar la suya y el la va a pasar a buscar por mi casa todos los meses.

El viaje estuvo muy bueno, recorrimos un poco el cuadrante, pero ojo, no me pregunten como iban al baño porque no me animé a preguntarles.

Bueno, me presento, soy Nicolás, tengo 15 años y mi máquina es una Pentium Celeron 300 MHz con 64 MB de memoria.

Les envío esta carta para expresarles mi gratitud por actualizarme y guiarme por el mundo de los juegos para PC, y orientarme en todo lo que se refiere a hardware durante todo el tiempo que transcurrió desde aquel número 3 con Guybrush en la tapa que descubrí en Santa Teresita (snif... perdón, es que me emocioné) Es que gracias a sus informes (excelentes, por cierto) me he comprado juegos eligiéndolos con sabiduría, realmente obras maestras como Oddworld: Abe's Odysee, Total Anihilation, Forsaken, Descent Freespace, Grim Fandango, FIFA '99 y podría seguir nombrando hasta cansarme. Gracias por todo.

Y no podían faltar las preguntas: 1) ¿Cuáles son los próximos juegos a salir basados en Star Trek? (como habrán notado soy fanático de la serie). 2) En los correos de los últimos números estuvieron hablando de "overclockear", ¿Me podrían explicar qué es? 3) ¿Porqué en las notas de Hardware para los benchmarks de las placas de video siempre usan el Quake 2, el Forsaken y el Incoming? Con respecto a éste último, ¿Qué opinan sobre él? 4) En el número 16 ví la publicidad de un juego llamado Powerslide, sus gráficos me parecieron excelentes, ¿ya salió?, si no salió, ¿cuando sale? 5) ¿Trucos para el FIFA '99?

Me despido... Ah, y con respecto a qué redactor tiene un punto de vista más similar al mío, creo que vos, Martín (me gustaron mucho tus informes del Turok 2, del Carmageddon 2 y del Speed Busters), de todas formas todos los redactores son muy buenos.

PD1: Excelente la XPC número 16.

Nicolás Dias
Burzaco - Buenos Aires

¡Qué viajecito te mandaste, Nicolás! Y decile a Picard que no hace falta que vos te molestes en comprarle la revista, que seguramente la puede encontrar con el kiosquero de la Federación. :)

Como dije en alguna parte más arriba, la intención de la revista es que sea una guía bien completa para que ustedes sepan que comprar, ya que la cantidad de títulos nuevos se va haciendo más grande todos los años.

Bueno, vayamos a tus preguntas:

1) Los juegos que van a salir de Star Trek en este año por el momento son: ST: Birth of the Federation, ST: Klingon Academy, y ST: New Worlds. 2) El overclocking es una nueva trampa que se encontró para los chips Celeron A, que hace que se los pueda llevar a velocidades mucho mayores. 3) Porque se considera que estos juegos son los que tienen requerimientos más altos para las placas aceleradas. Y el Incoming es un arcade bastante divertdo, con unos gráficos impresionantes. 4) Tendrías que llamar a Edusoft para preguntarles la fecha de salida exacta del juego en Argentina, pero por lo que sabemos es inminente. 5) Lamentablemente no hay trucos para el FIFA '99. Parece que los diseñadores no estuvieron de humor, o tal vez se concentraron en hacer el juego 10 puntos! :)

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Hemos llegado nuevamente al final de nuestro recorrido mensual por el mundo de los juegos para PC. Y para el mes que viene, sin dudas, les tenemos un número muy especial. En él, haremos entrega de los premios a los mejores juegos del año 1998 seleccionados por nuestro equipo editorial, y el elegido por los lectores, según las votaciones llegadas hasta el 22 de Febrero a nuestra redacción. Además, tendremos las reviews exclusivas de Alpha Centauri (el nuevo juego del creador del Civilization) y de Turok 2, el arcade 3D que se presta a revolucionar una vez más el género. Y las soluciones completas de Beavis & Butthead Do U, la nueva aventura del dúo más estúpido (pero querido) que haya brindado la TV, y de China: Crimen en la Ciudad Prohibida, la nueva aventura gráfica de Cryo.

Previews

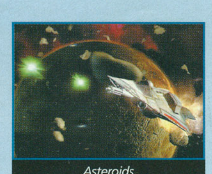
- X-Com Alliance
- Soul Reaver
- Starlancer
- Midtown Madness
- Wheel of Time
- Y los futuros sucesos...



X-Com Alliance

Reviews

- PC Fútbol 7.0
- Alpha Centauri
- Myth II: Soulblighter
- Turok 2
- Asteroids
- Actua Soccer 3
- Resident Evil 2
- Worms: Armageddon
- Y los últimos lanzamientos...



Asteroids

Además...

- Hardware: Analizamos los últimos accesorios
- Las secciones clásicas
- Correo de Lectores
- Soluciones: Beavis & Butthead Do U, China: Crimen en la Ciudad Prohibida y mucho más....
- Más todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...

NUMERO DIECIOCHO EN LOS KIOSCOS EL 6 DE ABRIL NO TE LA PIERDAS!

PREMIO X XTREME

El mes que viene XTREME PC realizará orgullosamente junto a sus lectores, la primera entrega anual de premios a los juegos más destacados del año. Todo el equipo se reunirá para decidir qué juego premiar en cada categoría y cuál se consagrará finalmente como el mejor. Será una ardua tarea, sobre todo por la inmensa cantidad de productos de gran calidad aparecidos en el mercado durante el transcurso del año que se acaba de ir, realmente uno de los mejores de la historia para los jugadores de PC. Además, se terminaron de contabilizar las votaciones que los lectores de XTREME PC enviaron a la redacción, en lo que será su propia elección del juego del año, y les podemos asegurar que el ganador asombrará a más de uno, no porque no vaya a ser un excelente juego, sino porque más de uno debe haberlo votado pensando que sería el único. ¿Intrigados? El misterio se develará en algo más de 30 días, en estas mismas páginas, cuando como siempre nos encontremos para observar más detenidamente la evolución de éste, nuestro vicio favorito.

COLECCION SERIE PLUS

¡MAS DE 20 TITULOS!





DEPORTES

AVENTURAS





ACCION

CARRERAS



$19,90



ESTRATEGIA

ARCADES

ADQUIERALOS EN:

M! MUSIMUNDO

SAN LUIS 3065 (1186)
TEL/FAX: 4-962-7263
WWW.EDUSOFT.COM.AR

